



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Desenho Industrial

Maria Eduarda Neves Loes

11/0131592

Coisas Provavelmente Improváveis

Brasília, 2017.



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Desenho Industrial

Maria Eduarda Neves Loes

11/0131592

Coisas Provavelmente Improváveis

Relatório apresentado como parte
integrante da diplomação em Programação
Visual do curso de Desenho Industrial
da Universidade de Brasília, orientada
pelo professor Rogério Câmara.

Brasília, 2017.

resumo

O ponto de partida deste trabalho é a discussão e o questionamento de aspectos referentes às práticas do design na contemporaneidade e sua relevância. A experimentação visual e textual foram os catalisadores para iniciar o processo de especulações de narrativas e realidades. Design, morte, potencialidade, investigação e ressignificação são as palavras que foram utilizadas como principal sustentação deste trabalho. A partir da exploração sobre cada uma delas, nasceu uma proposta de projeto que visa refletir sobre a prática do design, encorajar a observação sobre o inconsciente gráfico das pessoas e repensar meu próprio processo criativo. O projeto também aborda a mecânica da restrição, com o objetivo de desacomodar e obrigar o sujeito a repensar sua criação de uma nova forma, adicionando obstáculos e o obrigando a fugir do caminho usual de solução de problemas.

O produto final tem a intenção de ressignificar e traduzir os questionamentos e constatações levantadas durante o processo, sendo assim artefatos que derivaram diretamente do processo de interpretação.

PALAVRAS-CHAVE

design / morte / especulação /
consciência gráfica / ressignificação

sumário

<u>9</u>	contextualização
<u>10</u>	deus/design está morto
<u>14</u>	a estética da ruptura
<u>16</u>	design retórico
<u>18</u>	o neo-design
<u>20</u>	a dinâmica
<u>21</u>	objetivos da dinâmica
<u>22</u>	exercício #1
<u>24</u>	exercício #2
<u>26</u>	exercício #3
<u>28</u>	conclusão do experimento com os neo-designers
<u>31</u>	objeto final: coisas provavelmente improváveis
<u>33</u>	livro-catálogo
<u>37</u>	zine manifesto o design está morto
<u>39</u>	tecido estampado
<u>41</u>	cartaz da exposição fictícia "neo design"
<u>43</u>	coleção cartões postais
<u>44</u>	conjunto de bottons
<u>45</u>	caixa coisas provavelmente improváveis
<u>46</u>	conclusão
<u>49</u>	referências bibliográficas

contextualização

No início desse projeto, a primeira coisa que me veio à cabeça foi a seguinte frase: “você precisa fazer algo relevante”. A obrigação autoimposta de realizar um projeto transformador para a sociedade foi algo que me freou. As referências dos projetos tradicionais de design não me apeteciam. Me deparava com centenas de referências de projetos com ideais e execuções modernistas – além de projetos que reafirmam que o design é uma ferramenta neutra e unívoca, não havendo espaço para interpretação. Via com resistência as regras que regem o âmbito do design. Não as regras em si, mas a maneira conservadora em que essas regras são aplicadas: de modo literal, com noção do que é certo e errado etc.

A relevância pesava no consciente e lapidava minhas ideias instantaneamente após elas serem criadas. Eu me questionava:

_será que as pessoas vão achar isso relevante?
_será que essa ideia é boa o suficiente?
_será que essa ideia se adequa à contemporaneidade?
_será que realmente importa o que as pessoas acham relevante?
_mas e o que é relevante para mim?

Com essa última pergunta, compreendi qual era o problema do meu bloqueio: preocupava-me com o que é considerado certo ou errado e não com o que eu entendia como relevante enquanto narrativa e metodologia.

_O que eu gostaria de fazer e falar sobre o design?
_Como eu gostaria de usar design para discutir sobre design?
_O que eu acho relevante no design?

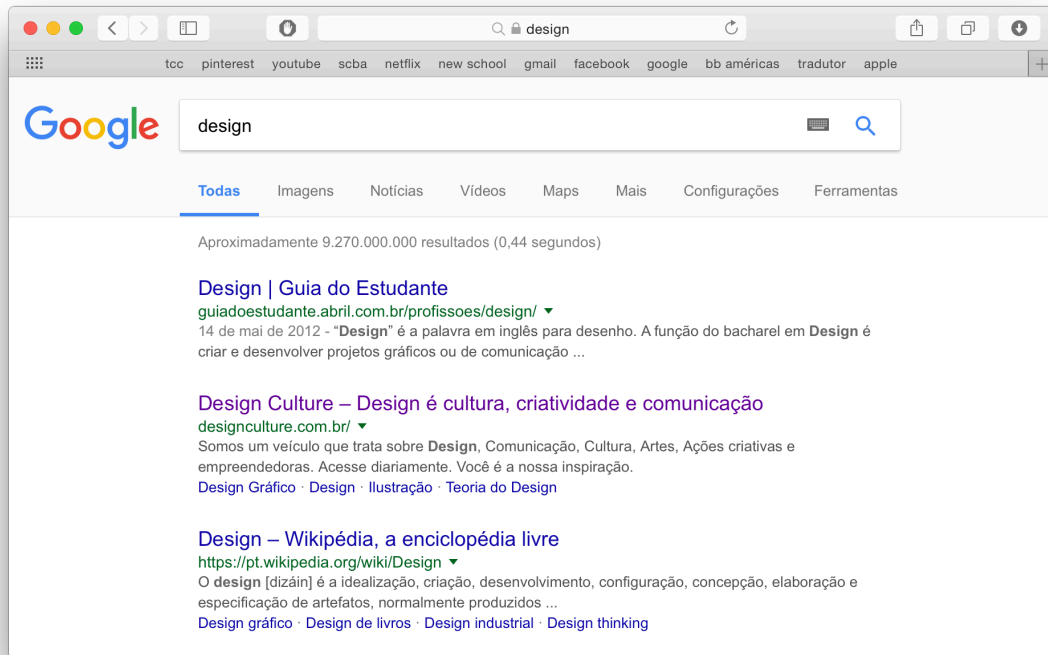
Pensando nisso, decidi seguir com sinceridade naquilo que iria propor, com desprendimento mínimo do que acredito ser relevante para os outros e apostar naquilo que é relevante para mim. Fazer um projeto em que a pesquisa e o conteúdo ditam a forma, que conceba perguntas e criem problemas. Após esse raciocínio, características como a resistência, a provocação e a sátira apareceram de maneira espontânea.

É essencial admitir o que se busca e reconhecer quais serão as consequências desse processo de investigação. O campo da arte-design nos liberta de certas formalidades e tenho como compromisso abraçar essa liberdade. Liberdade essa que não significa fazer algo “sem sentido”, pois considero sim que o design deve possuir significado. Porém esse significado não necessariamente deve cumprir uma função ou obter uma resposta para um problema fechado. O sentido significa conseguir amarrar as constatações e justificar o início, o meio e o fim do projeto-seja qual ele for. Compreender que mesmo que eu sustente minha investigação com leituras formais e metodologias pré-estabelecidas, o caminho sempre irá ecoar mais alto pelas minhas experiências. É importante confiar nos ensinamentos e utilizar as regras que nos foram explicadas a respeito do design, mas sempre deixando acesa a nossa intuição e lembrar do nosso direito de questionar. O design é uma ferramenta concreta para contestar e manifestar pensamentos, crenças e gostos. É uma maneira de navegar pela relação de um indivíduo com o mundo – nesse caso, o meu.

deus/design está morto

Nos dias atuais, o design se tornou uma camada incorporada em inúmeras outras camadas. Se procurarmos a palavra design no Google, obtemos aproximadamente 9.270.000.000 resultados (quase dez vezes mais que o número de resultados para a palavra

Deus). Como podemos então ditar regras para um universo tão vasto quanto o design? Até mesmo defini-lo pode ser igualmente difícil. Alguns teóricos definem o design como a concepção de um produto, outros o produto desta concepção.



“O que é o design gráfico? Por um lado, design é totalmente comum, aparecendo em todos os lugares e produzido por qualquer pessoa. Seu passado e futuro são interligados com a história humana. Por outro lado, o design representa um conjunto de interesses refinados e estreitos dentro de uma vasta rede de comunicações. Visto dessa perspectiva, o design tem uma breve história e um futuro frágil “. Ellen Lupton.

Enxergo o design como sendo um processo. Um processo que envolve a conceituação e a criação de coisas—sejam elas ideias, interações, informações, produtos, lugares, sistemas ou serviços. É papel do designer imaginar, pesquisar, pensar, criar e executar suas ideias e concepções. Levo em consideração que cada designer possui uma metodologia diferente de trabalho, além do fato de que diferentes áreas dentro do design têm suas próprias abordagens—mas existem algumas atividades e regras em comum a todos os designers. Independente de sua defini-

ção ou metodologias formais, o design tende a ser moldado e os designers inclinam-se a seguir princípios bastante rígidos quando idealizam e executam seus projetos.

Regras específicas sobre qual tipografia não utilizar, quais combinação de cores não são harmoniosas, quais composições não são interessantes. Mas será que tudo isso não se sujeita ao contexto? Será que existe uma tipografia ruim ou ela só é mal utilizada? Será que é possível fazer funcionar combinações de cores duvidosas e torná-las atraentes? Será que existe certo e errado dentro do design? Será que não faz parte do processo abraçar os erros para encontrar novas ideias? Paul Elliman disse: "Como a vida em si, o design deve permitir espaço para inconsistências, erros, interrupções e inutilidades". Afinal, o design pode ser uma ferramenta a favor da ficção que utilizamos para enxergar na realidade o imaginário. Reflito então que é válida uma tentativa na qual minha prática de design durante o projeto possa ir mais à frente do que o comum: enxergar além do que é visível e aprender além do que é ensinado. Pensar o design é um ato de imaginação tanto quanto o ato de criação em si. Afinal, fazer design é sobre gerar possibilidades e nunca deve ser reduzido ao um passo-a-passo corriqueiro.

Durante o período de reflexão sobre as regras que são impostas ao design, identifiquei um aspecto um tanto quanto devoto e sagrado a respeito do mesmo. Pensando nesse ponto de vista do design como imaculado, cogitei então encará-lo como uma religião ou entidade, que possui seus princípios, paradigmas, ícones e rituais. O design como um tipo de crença na qual a postura intelectual e moral são um dever inevitável, em que os praticantes apresentam uma disciplina cuidadosa de preceitos como a devoção, a piedade e o fervor.

Como uma primeira maneira de explorar visualmente e literariamente essa ideia e fazer um paralelo com a experimentação e a sátira, extraí trechos sobre a Morte de Deus do filósofo

fo alemão Friedrich Nietzsche. O filósofo, que nasceu no ano de 1844 e veio a falecer em 1900, é autor de inúmeros textos críticos relacionados a religião, a moral, a cultura contemporânea, a filosofia e a ciência aonde utilizava-se de ironias e metáforas. Os questionamentos e provocações de Nietzsche geralmente envolviam qualquer fundamento significativo da humanidade, não importando o quão socialmente relevantes suas ideias poderiam ser. Suas ideias e questionamentos pessoais e percepções além da estrutura e do contexto tiveram repercussão sobre este projeto, no qual utilizei destes princípios como pontos de partida para o seu desenvolvimento.

A popular citação de Nietzsche “Deus está morto!” aparece pela primeira vez em A Gaia Ciência e posteriormente em sua principal obra Assim falou Zaratustra. Reuni trechos dessas obras e decidi fazer uma reinterpretação de seus textos. Substitui todas as palavras “DEUS” pela palavra “DESIGN” para ver quais resultados surgiriam. O efeito foi surpreendente certo. Utilizando da sátira, do absurdo e do exagero, escrevi então o manifesto O Design Está Morto.

O DESIGN ESTÁ MORTO

O Design está morto! O Design permanece morto! E quem o matou fomos nós! Como haveremos de nos consolar, nós os algozes dos algozes? O que o mundo possuiu, até agora, de mais sagrado e mais poderoso sucumbiu exangue aos golpes das nossas lâminas. Quem nos limpará desse sangue? Qual a água que nos lavará? Que solenidades de desagravo, que jogos sagrados haveremos de inventar? A grandiosidade deste acto não será demasiada para nós? Não teremos de nos tornar nós próprios Designers, para parecermos apenas dignos dele? Nunca existiu acto mais grandioso, e, quem quer que nasça depois de nós, passará a fazer parte, mercê deste acto, de uma história superior a toda a história até hoje!

O Design está morto como uma verdade eterna, como um ser que controla e conduz o mundo, como um pai bondoso que justifica os acontecimentos, como sentido último da existência. Não sabemos o que fazer, como proceder, não sabemos mais o que é certo e errado sem o Design para nos guiar.

“Como nos consolar, a nós assassinos entre os assassinos?” perguntamos.

“A grandeza desse ato não é demasiado grande para nós?””.

A dor de matar o Design consome o homem. Ele se arrepende, mas não há mais para onde voltar. O Design está morto como um grande ditador divino que exige obediência de seus servos. A única alternativa frente a essa situação é tomarmos as rédeas da situação e fazer desta realidade um novo modo de vida. Apenas o pensamento seletivo do eterno retorno nos absolve da morte do Design. Esse deicídio não significa jogar todos os valores para o alto, ele implica diretamente uma transvaloração de todos os valores.

É só com a morte de Design e o pensamento do eterno retorno que temos finalmente a chance de criar novos e autênticos valores para nós. Sem ninguém para dizer o que é certo e errado, bem ou mal, temos plena liberdade para decidir por nós mesmos, criar novos valores e regras visuais. Adquirimos agora a responsabilidade e a felicidade de sermos autores de nossas próprias criações. Deveríamos nós mesmos nos tornar Designers, para ao menos parecer dignos Dele. Qual foi o grande ato de Design? A criação! Somente se nos tornarmos criadores, seremos dignos da morte do Design!

Todo o Design deve morrer e de suas cinzas deve-se extrair novos valores. Aí está o valor da morte do Design. É importante que nós o matamos, para podermos andar com nossas próprias pernas. E só então ficaremos terrivelmente livres—livres para perder qualquer referência. Livres para fazer uma representação gráfica dos nossos próprios valores e gostos. Combinar nossa própria ética com nossa própria estética.

a estética da ruptura

No decorrer da minha reflexão sobre a prática do design contemporâneo, percebi a necessidade em realizar um projeto em que o processo fosse tão válido quanto o resultado final. Um projeto em que o processo é composto por especulações e atividades exploratórias-investigativas que sustentem o leque

de alternativas de construções gráficas e narrativas visuais. Através dessa exploração e investigação das ideias, se torna possível superar o resultado superficial e redescobrir o inusitado dentro do design. Afinal, esse não é um projeto anti-design, e sim um projeto pro-design e auto provocativo por opção.

*“Uma nova estética surgirá de novas crenças,
não de uma nova tecnologia”. John Thackara.*

Pesquisando referências de ferramentas de especulação, metodologias alternativas ou simplesmente projetos progressistas, me deparei com a Patafísica. Contemporâneo do anteriormente citado e parafraseado Friedrich Nietzsche, a Patafísica é um movimento literário definido como a “ciência das soluções imaginárias e das leis que regulam as exceções”. Criada pelo dramaturgo e escritor francês Alfred Jarry (1873–1907), autor de obras como *Ubu Rei* e *Gestos e opiniões do Dr Faustroll*—que utiliza de modo cômico a desconstrução do real e sua reconstrução no absurdo. Jarry foi também um dos inspiradores para o surrealismo.

A Patafísica se manifesta por meio de uma linguagem supostamente nonsense, resultando em um modo particular e anárquico de explicar o absurdo da realidade. Ela reuni assimilações sobre as exceções do universo, trocando a observação de fenômenos repetidos pela inventiva prática da atribuição de propriedades simbólicas aos objetos a partir de suas competências. A Patafísica, afirma Jarry em seu *Gestos e Opiniões do Dr Faustroll*, é “a ciência das soluções imaginárias que atribui a contornos as propriedades de objetos descritos por suas virtualidades”. Ou seja, a Patafísica recusa o princípio da não-contradição e aceita realidades onde contradições são verdadeiras e dialeteístas.

(Dialetheismo é o entendimento de que algumas declarações podem ser ambas verdadeiras e falsas ao mesmo tempo. É a convicção de que pode haver uma declaração verdadeira na qual a negação também é verídica. Essas declarações são denominadas de “verdadeiras contradições”).

O Oulipo é um Subcomitê do Oriundos do Colégio de Patafísica, Raymond Queneau e François Le Lionnais criaram o OuLiPo – Ouvroir de Littérature Potentielle (Laboratório de literatura potencial) ,no ano de 1960. É formado por escritores e matemáticos que propõe a libertação da literatura de maneira interdisciplinar, através de contraintes. Seus participantes propõe restrições para suas produções literárias com o objetivo de desconfortar e obrigar o sujeito a repensar sua escrita de uma nova forma. Uma das obras mais famosas do Oulipo é O Sumiço, livro escrito por Georges Perec em 1968 e publicado em 1969. A restrição proposta para essa obra foi escrever um romance sem utilizar a letra E-letra mais comum na língua francesa. O resultado foi um livro engenhoso que superou desafios técnicos e de legibilidade, além de desempenhar um jogo de linguagem em que o desaparecimento da letra é o próprio tema do livro.

design retórico

Juntamente com a Patafísica, entrei em contato com as ideias de Anthony Dunne e Fiona Raby autores do livro Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. Observei que o Design que tanto me apetecia se aproximava do Design Especulativo/Design Crítico.

“O Design Crítico usa propostas especulativas para desafiar suposições limitadas e preconcebidas sobre o papel que os produtos desempenham na vida cotidiana. O oposto é o design afirmativo, aquele que reforça o estado das coisas.” Anthony Dunne, Hertzian Tales.

No livro, os autores discutem um tipo de design que é usado como ferramenta para criação não apenas de coisas, mas de ideias. Para eles, o design é uma maneira de se especular sobre como as coisas são, como elas poderiam ser e imaginar futuros ou realidades fictícias. O Design Especulativo é mais um comportamento do que um estilo ou movimento em si. Ele não foi criado recentemente, pois há décadas pessoas o praticam em seus projetos – e muitas vezes sem nem ter conhecimento do termo. Batizá-lo de Design Especulativo/Crítico é apenas uma maneira de tornar essa prática mais conhecida, além de reforçar a ideia de que o design possui outras possibilidades além de resolver problemas pré-estabelecidos. Para Dunne e Raby, as perguntas “E se...?” são as mais aconselháveis para abrir um debate e discutir sobre as mais diversas situações.

[a]	[b]
afirmativo	crítico
solução de problemas	gerar possibilidades
dar respostas	faz perguntas
a serviço da indústria	a serviço da sociedade
para como o mundo é	para como o mundo pode ser
ficção científica	ficção social
funções fictícias	funções funcionais
anti-arte	arte aplicada
futuro	mundos paralelos
pesquisa para design	pesquisa por meio de design
design para produção	design para debate
diversão	sátira
inovação	provocação
usuário	pessoa

A/B Manifesto (2009) Dunne & Raby, adaptado.

O Design Crítico tem um fascínio um tanto quanto pessimista ao avanço tecnológico e critica o design que só reage ao mercado, estimulando assim um design que é impulsionado pela sociedade. Possui convicções positivas acreditando que as transformações são possíveis, através de práticas que incentivam os indivíduos a se questionarem e se transformarem, para assim nos adaptarmos ao mundo, e não ao contrário. Ele apresenta um forte papel político e declara que o design é um espaço para o debate, que se dá na lacuna entre a realidade como nós a compreendemos e a realidade apresentada pelos projetos. É uma prática que incita que o papel do designer vai além de providenciar respostas, e ele deve sim gerar questionamentos. Avaliando a metodologia, considere então o Design Especulativo como um aliado para me auxiliar a explorar a imaginação pública, a experimentação estética e novas linguagens no projeto.

o neo-design

Com o objetivo de explorar novas linguagens visuais, fazer uma sátira com a razão e desfrutar do exagero, decidi colocar à prova o decreto de Nietzsche. Segundo o autor, a morte de Deus possibilita que os seres humanos viam seus próprios deuses, abrindo um caminho para que suas habilidades se desenvolvam plenamente. A morte de Deus mobiliza a ideia de que cada homem deve reinventar-se sem regras repressoras. A morte de Deus acontece quando ignoramos a religião como referência para nossa vida e decidimos como guiá-la. Martin Heidegger declarou “Deus é o nome para o âmbito das idéias e do ideal”. A superação da morte de Deus é a confirmação do indivíduo livre, que não se submete às regras e cria suas próprias ponderações.

Seguindo essa analogia, é de se entender que na Morte do Design os indivíduos assumem a responsabilidade pela sua própria estética e pelo design de sua vida cotidiana, ganhando a força da criação. O indivíduo então se torna autor de seu próprio mundo, onde todos se tornam designers com responsabilidades éticas, políticas e estéticas. Em uma sociedade em que o design assume a função da religião, o NeoDesign torna-se uma nova crença. Ao projetar o seu próprio mundo de uma determinada maneira, declara-se a fé em certos valores, atitudes, gostos e ideologias pessoais. O paraíso torna-se terreno e material e o NeoDesign torna-se absoluto.

“Não deveríamos nós mesmo nos tornar designers, para ao menos parecer dignos do Design? Qual foi o grande ato de Design? A criação! Somente se nos tornarmos criadores seremos dignos da morte do Design!”

E se todos virassem designers? Como seria o futuro do design se não-designers tivessem que repentinamente projetar e executar peças visuais? Será que existe uma consciência gráfica inconsciente nas pessoas que não têm instrução formal em design? E como elas aplicam essa consciência gráfica na prática?

Pensando em uma maneira de explorar diversas expressões artísticas, decidi utilizar o Design Especulativo como um catalisador. Com o objetivo de aplicá-lo como método, a intenção foi provocar interação, reação e diálogo com as pessoas envolvidas a partir do tema proposto. Realizei uma dinâmica com o intuito de evocar a discussão e exploração sobre criações gráficas. Os exercícios foram formulados como guias explicativos de propostas de projetos visuais. As possibilidades de resolução foram deixadas em aberto com o desejo de ativar a imaginação e criatividade de cada participante. Seu papel durante a dinâmica foi refletir sobre a proposta e resolvê-la da maneira que lhe faz mais sentido.

“Os designers devem poder utilizar a teoria, mas eles devem entender a natureza de suas próprias interpretações da teoria (e vê-las como exatamente isso – interpretações). A teoria abriu uma multiplicidade de maneiras de entender o nosso trabalho, mas ela não irá dizer a ninguém como produzir um design melhor ou mais interessante. O design gráfico continuará a ser medido – ou visto – através de suas manifestações visuais, em toda sua variedade.”
Lorraine Wild.

a dinâmica

A dinâmica ocorreu no dia 04 de Maio de 2017 no Centro Educacional Pompílio Marques de Souza, que fica localizado na região administrativa de Planaltina, em Brasília. A atividade contou com a participação no total de 22 alunos do 9º do Ensino Fundamental, com idades variando entre 13 à 17 anos. Os alunos foram instruídos a explorar novas técnicas e realizarem o que acreditassem como solução dos exercícios. Foi enfatizado para eles se expressarem genuinamente sem a preocupação do que seria certo ou errado, o importante era deixar o processo ditar a forma e criar composições visuais inesperadas.

Para um maior entendimento por parte dos alunos a respeito das direções dos exercícios, elaborei fichas explicando a tarefa, além de campos de identificação e rascunho. Para a confecção dos materiais, disponibilizei uma grande variedade de materiais para os alunos utilizarem o que considerassem adequados ao exercício : tintas, canetas, giz de cera, lápis, pincéis, tesouras, papéis sortidos de diferentes cores, gramaturas e texturas, revistas, jornais, cola, retalhos de tecido, fitas, etc.



Figura 1 e 2: Alunos confeccionando as peças na dinâmica.

objetivos da dinâmica

O objetivo dos exercícios propostos foi explorar o potencial criador que existe em todas as pessoas e constatar na prática como elas lidam com situações diversas de criação visual. Somos potenciais “N” coisas: potenciais arquitetos, artistas, cientistas, designers, etc. Projetamos e criamos coisas todos os dias, porém muitas vezes de maneira inconsciente e por instinto. O que difere o designer de não-designers durante o processo de criação? O domínio das técnicas e ferramentas? O conhecimento da sua história e fundamentos? A experiência de mercado?

Será que a ausência desses elementos ou o fato de eles utilizarem diferentes métodos na criação, não resultaria em peças inusitadas e de interesse? Será que, pelo fato de eles não dominarem as regras e “boas práticas” do design, seus projetos não se tornam menos lapidados criativamente? Quão extensa é a consciência gráfica e visual das pessoas? Com o intuito de colocar à prova esses questionamentos, foram realizados três exercícios com os alunos da escola. Foram desenvolvidas atividades com um teor lúdico e divertido, que propuseram de maneira indireta o planejamento e execução dos fundamentos básicos do design-sendo assim satisfatórios para análise dos resultados.

exercício #1

No primeiro exercício, os alunos tiveram que idealizar e confeccionar um cartaz a partir de um tema sorteado – um objeto e um adjetivo resultando em um artefato do ano de 2098. O objetivo era observar as ideias sobre o futuro e as percepções dos alunos sobre quais elementos gráficos geralmente compõe um cartaz (e como esses elementos interagem entre si). Esse primeiro exercício, com caráter mais simples, tinha o intuito de aquecer a criatividade e o ânimo dos alunos, além de ser o ponto de partida para eles se desprenderem de amarras iniciais de insegurança e bloqueio criativo.



Figura 3: Aluno desenvolvendo seu cartaz durante o primeiro exercício.

Figura 4: Ficha explicativa do primeiro exercício.
 Figuras 5 e 6: Exemplos de cartazes produzidos durante o exercício



NOME E IDADE _____

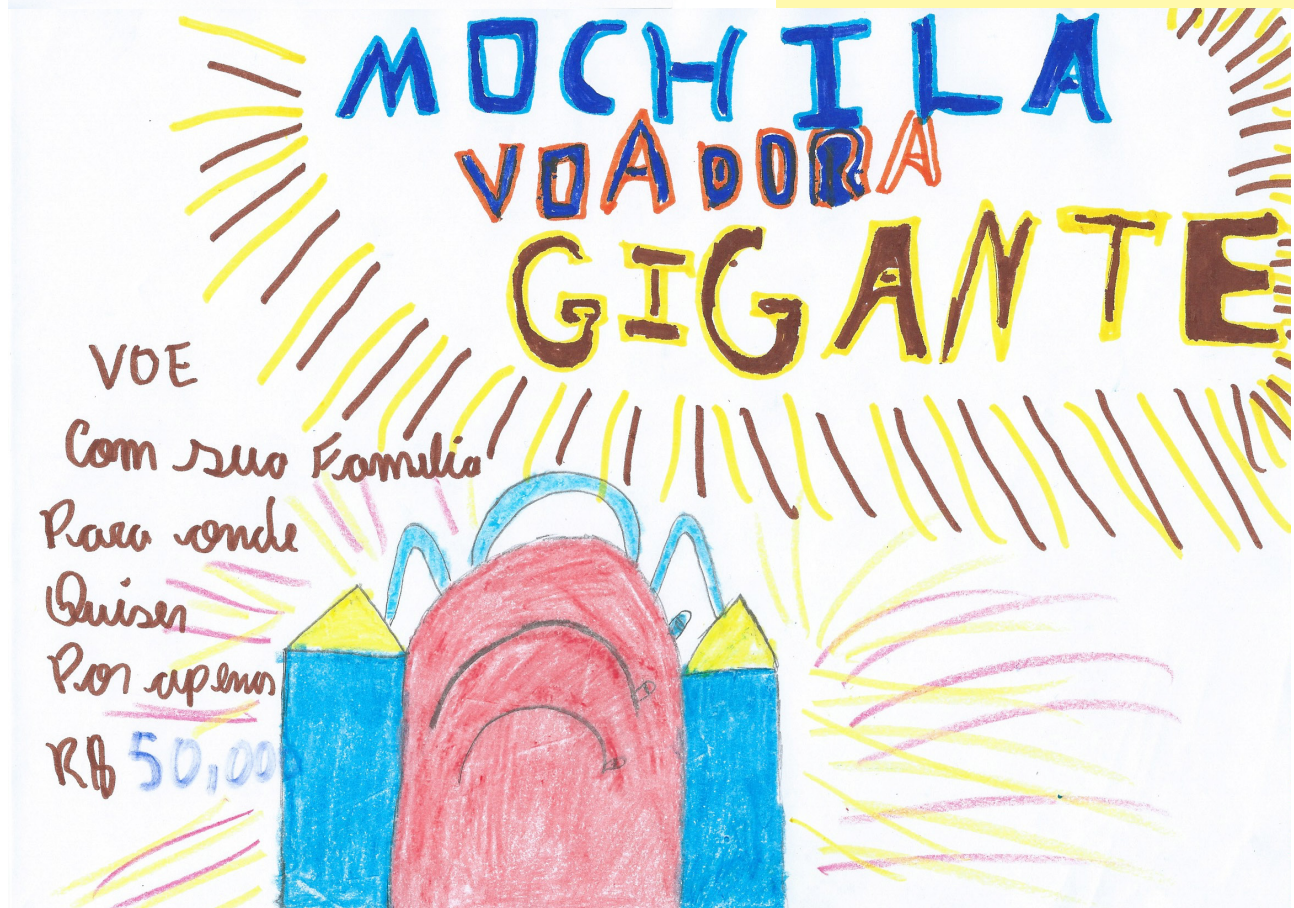
EXERCÍCIO #1

Estamos no ano de 2098. Novos produtos foram criados e precisamos da sua ajuda para vendê-los! Para descobrir qual é seu objeto, sorteie um papel de cada sacola. Você terá em mãos um produto + um adjetivo. Sua missão é criar um cartaz que será colado por toda a cidade anunciando o lançamento desse produto.

Lembre-se de adicionar as informações abaixo sobre o produto no seu cartaz, elas são muito importantes!

- > NOME DO PRODUTO
- > PARA QUE SERVE ESSE PRODUTO?
- > ONDE E COMO COMPRAR ESSE PRODUTO?
- > PREÇO DO PRODUTO

RASCUNHO



exercício #2

No segundo exercício, os alunos tiveram que idealizar e confeccionar um livro. Utilizando a mecânica da restrição de operação, os alunos foram induzidos a pensar os lugares e os objetos de forma inusitada e mudar sua sensação e percepção do espaço que habitam todos os dias: a escola. O exercício objetivava incentivar a exploração do local que muitas vezes se torna automático enquanto os alunos transitam pelo espaço. Cada aluno sorteou uma restrição para auxiliá-lo a repensar o espaço a partir dela. Após essa atividade de percepção, os alunos retornaram à sala de aula e juntaram-se em duplas para realizar a segunda etapa do exercício. O objetivo foi criar um livro usando representações gráficas do que eles acabaram de viver e captar. A abordagem, estilo e narrativa do livro poderiam ser literais ou abstratas, cabia à dupla decidir a linguagem e como mesclar as duas experiências e transcrevê-las em um só livro. Além do intuito de observar como os alunos lidam com a criação do layout de um projeto editorial e quais elementos eles utilizam para tal.

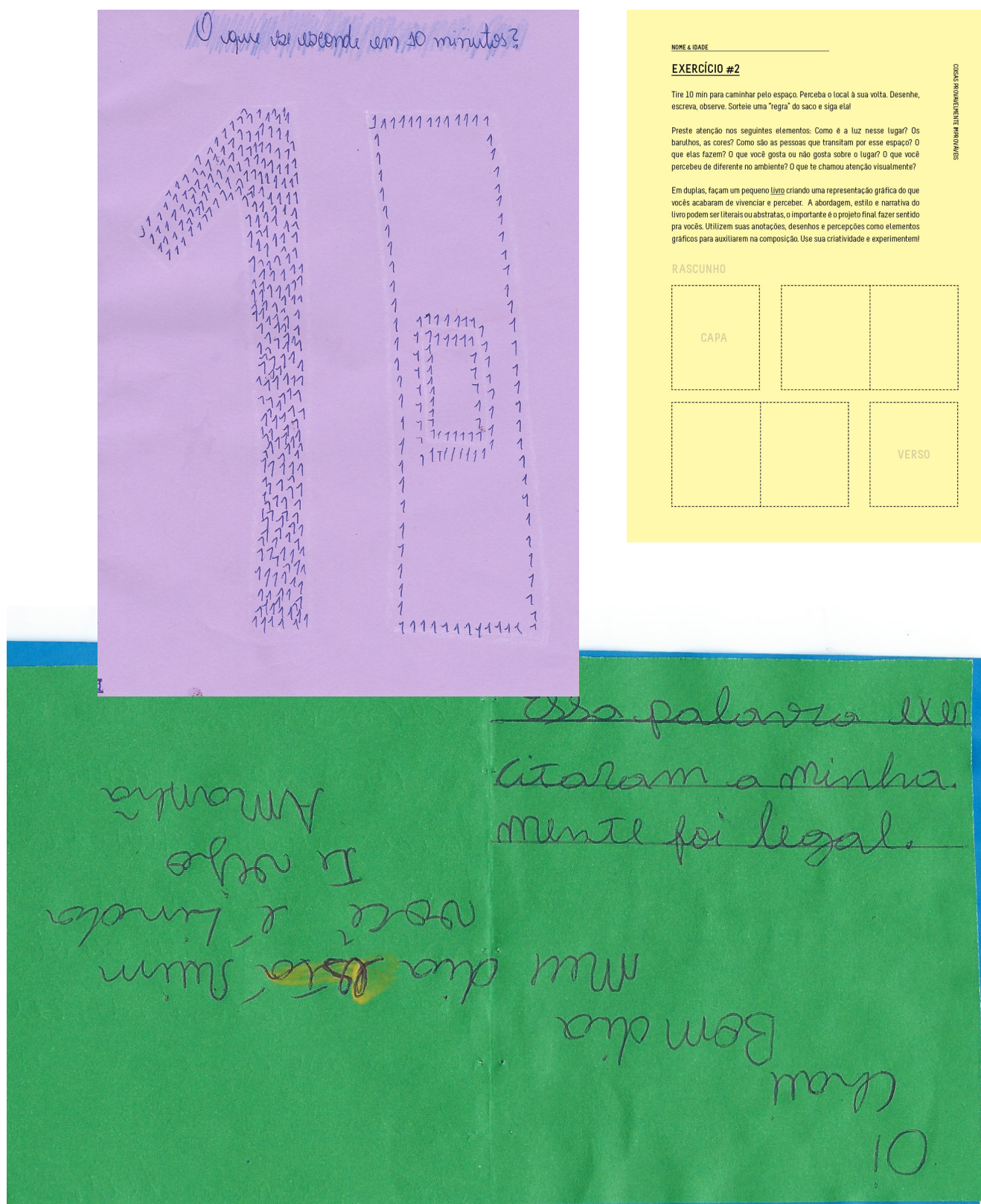


Figura 7: Aluno desenvolvendo seu livro durante o segundo exercício



Figura 8: Exemplo de página sobre cheiros desenvolvida durante exercício

Figura 9: Ficha explicativa do segundo exercício.
 Figuras 10 e 11: Exemplos de páginas produzidas durante o exercício



exercício #3

No terceiro e último exercício, os alunos tiveram que elaborar e imprimir manualmente uma série de gravuras de acordo com as direções dadas e com as ferramentas disponibilizadas. Esse exercício foi elaborado como ferramenta para auxiliar na descoberta de aplicações, métodos e potencialidades da gravura—além de proporcionar aos alunos a possibilidade de investigar e experimentar um método de processo de impressão gráfica artesanal. Para isso, utilizando Papel Paraná, Papel E.V.A e um copinho de plástico, desenvolvi e confeccionei carimbos artesanais um tanto quanto rudimentares, mas com aplicabilidade e resultados bastante eficazes. As impressões foram executadas manualmente utilizando tintas em preto e em diversas cores, cabia ao aluno a decisão do esquema cromático a ser utilizado. Todos os alunos possuíam os mesmos carimbos e os mesmos comandos: um carimbo com formato de círculo, um com quadro e um terceiro com triângulo.

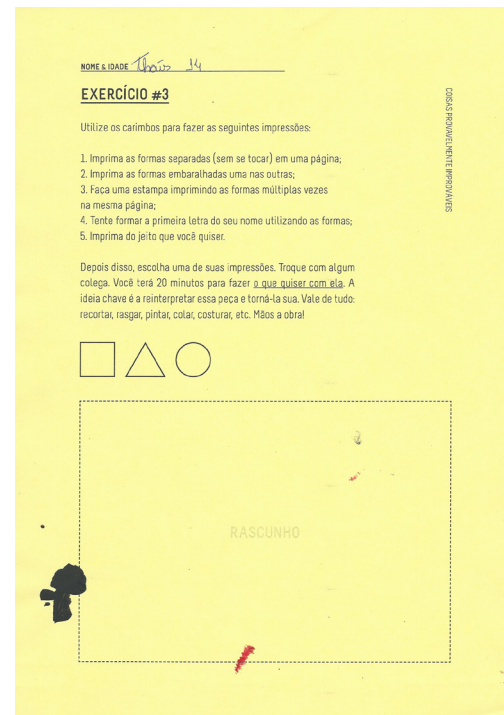
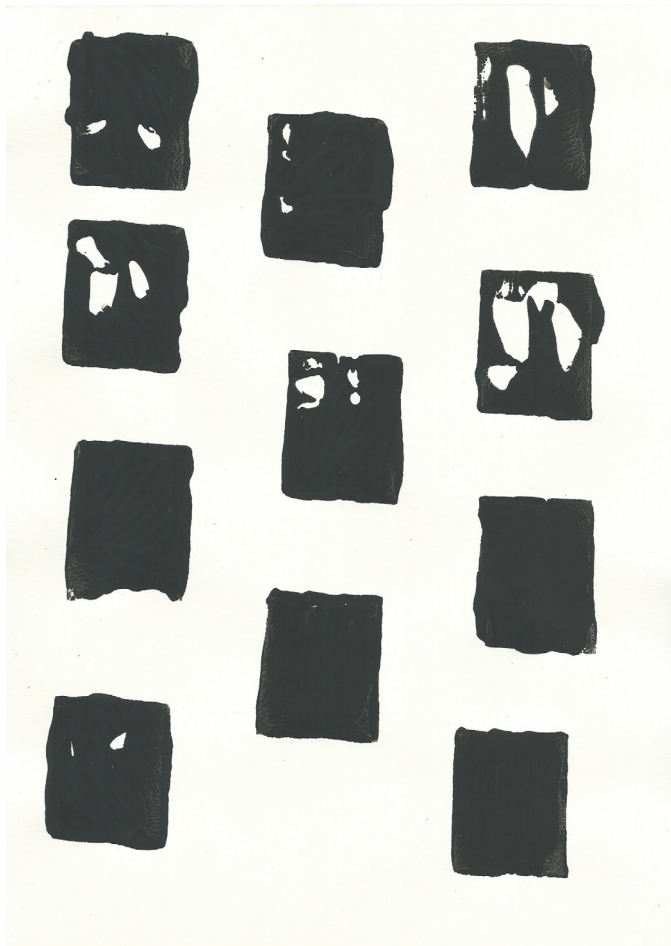
A chave do exercício era observar o que indivíduos diferentes (com diferentes gostos, habilidades manuais e referências visuais) criam quando utilizam o mesmo material. Como eles decidem questões de distribuição de elementos na página, enquadramento, paleta de cores, ritmo, etc? E quais composições inesperadas iriam surgir a partir daí?



Figura 12: Carimbos produzidos para o exercício

Figura 13: Ficha explicativa do terceiro exercício.

Figuras 14,15 e 16: Exemplos de gravuras produzidas durante o exercício



conclusão do experimento com os neo-designers

A dinâmica teve como alguns dos objetivos observar como não-designers lidam com situações de criação, observar o senso de criatividade, como o planejamento vs. o espontâneo influencia no resultado da peça final e como os alunos lidam com a ideia de interpretar graficamente algo.

Ficou claro durante os exercícios que as questões do design estão no mundo e lidamos com isso a todo tempo. O ser humano é designer por natureza, manipulando objetos e criando mediações com o mundo desde os tempos primórdios até os dias atuais—sendo então natural que isso apareça na formação das pessoas. Desde sua origem cria e opera ferramentas e suas formas de comunicação através de interfaces. A consciência estética e de composição está presente desde cedo e é renovada nas experiências diárias que vivenciamos todos os dias. A prática da criação é apenas estimulada em algumas pessoas, seja pelo hábito e/ou estudo da mesma, mas a consciência estética criadora está sempre lá em todos nós.

Uma das primeiras impressões sobre os alunos foi a animação em participar da dinâmica e a euforia dedicada à cada atividade. Não é de se espantar, visto que o ensino brasileiro tende a encarar a escola como algo extremamente conteudista, não oferecendo aos alunos relação entre as matérias e poucas chances de auto-experimentação dentro de sala de aula. A partir do momento que o aluno entra em contato com a liberdade de expressão e experimentação enquanto desenvolve sua linguagem, se cria uma atmosfera um tanto quanto empolgante e de interdisciplinaridade no ambiente escolar.

Presumo que esse ânimo inerente em crianças e adolescentes em criar e brincar foi fundamental para a realização dos exer-

cícios. Se divertir é algo natural no desenvolvimento de sua personalidade, linguagem e símbolos. Baseado no que observei, percebei que adolescentes possuem uma certa ousadia no ato de criar e um certo componente de irresponsabilidade no qual permite-se explorar e pensar em diversas soluções de maneiras inusitadas—sem tantas formatações ou preocupações que os adultos geralmente desenvolvem ao decorrer da vida. Essa inventividade exacerbada os possibilitou a realizar os exercícios sem receios e hesitações.

E qual foi o papel da restrição nas atividades e o que isso implicou nas criações? Os alunos encararam as restrições como mais um estímulo que os leva a explorar novas linguagens, virando assim um problema extra para eles resolverem (afinal, nós criamos a partir de questões). A restrição conflita com coisas ou métodos que já estamos acostumados a lidar durante as situações. Ela põe (ou é) uma pedra no meio do caminho, que nos faz tropeçar e repensar a forma que lidamos com aquilo. A restrição auxilia na exploração das soluções em outro sentido, resultando em um indivíduo que foge da mecanização das soluções.

A respeito das soluções gráficas desenvolvidas na dinâmica, os alunos apresentaram resultados notáveis e envolventes. Mostraram-se com aptidão na aplicação (seja ela de suas próprias maneiras) de diversos fundamentos do design—alguns alunos com maior ou menor intensidade e geralmente de maneira instintiva. Como por exemplo o uso de ritmo e equilíbrio, quando representaram graficamente elementos como rápido/devagar, móvel/fixo. Também nos quesitos escala, profundidade e movimento, criando composições com mudança de tamanho e posicionamento de elementos para exprimir sua hierarquia ou significado. Apresentaram também disposição em pensar no esquema cromático de cada projeto, levando em consideração que as cores em uma peça são capazes de induzir um contexto, reafirmar alguma ideia ou manifestar sensações. Foi interessante ver a atenção

dedicada pelos alunos à tipografia, no qual eles encararam as fontes utilizadas como uma poderosa ferramenta na apresentação de seus projetos. Princípios como espaçamento, uso do contraste tipográfico, composição utilizando diferentes fontes, legibilidade e hierarquia foram usados como forma de expressão e comunicação. Alguns alunos também utilizaram seus próprios sistemas de grid, como forma de projetar com mais facilidade a organização dos elementos gráficos no projeto. Aspectos como enquadramento, modularidade, criação de camadas e padronagem também foram utilizados pelos alunos durante os exercícios.

Deve-se levar em consideração a falta de conhecimento formal sobre esses fundamentos por parte dos alunos, então sua aplicabilidade não pode ser considerada a pré-estabelecida do design convencional. É inegável a presença de um inconsciente gráfico aguçado nos indivíduos, onde muitas vezes executamos de forma instintiva princípios básicos sem nem perceber-ou até não saber explicar porque fizemos alguma coisa de tal forma, só sentir involuntariamente que aquele é o jeito apropriado de se fazer aquilo.



Figura 17 e 18: Exemplo de impressões realizadas durante exercício

objeto final:

coisas provavelmente improváveis

Na tentativa de arrematar as ideias desempenhadas e transformá-las em um projeto gráfico, o objeto final definido é um grupo de artefatos com o intuito de ressignificar e traduzir os questionamentos e constatações levantadas durante o processo. Os objetos serão uma coleção que será entregue em uma caixa, no qual irá manifestar alguns desfechos e interpretações sobre a proposta. A partir daí, dá-se início ao desenvolvimento da parte gráfica deste projeto.

O nome Coisas Provavelmente Improváveis para o projeto derivou da ideia de se retirar coisas (ideias, questionamentos, condições, criações, relações, etc) de lugares onde normalmente não esperaríamos encontrar aquilo. Um nome que remete a ideia que se pode criar coisas derivadas de outras coisas, e dessas coisas podem surgir mais coisas ainda (e assim por diante). Da mesma maneira como as criações dos alunos foi um impulso em encontrar design onde não se esperava, gostaria de criar uma coleção que fosse fruto desse mesmo processo exploratório. Criando assim peças que considero que representam o projeto de sua própria maneira: nem de maneira utópica e nem distópica, e sim de uma maneira investigativa – e muitas vezes contraditória – no qual a diversão é parte fundamental do processo. No qual cada peça foi uma interpretação pessoal de alguma etapa do processo ou de algum resultado específico.

As peças não necessariamente tem ligações entre si, sendo independentes de estilos gráficos. Porém, manteve-se três fatores em comum em todas as peças: o esquema cromático, a ti-

pografia e a presença de um símbolo como selo. Esse símbolo está presente em todas as peças, seja de maneira discreta ou como um componente gráfico protagonista. Através da associação, esses três fatores onipresentes nas peças contribuem na criação de um caráter de série ou conjunto entre os objetos.

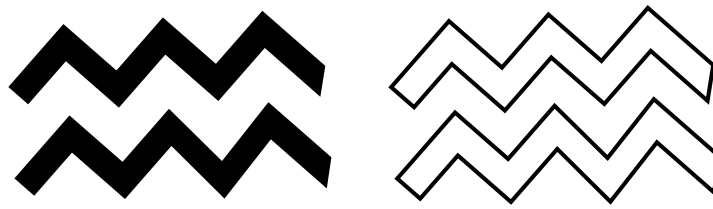


Figura 19: Símbolo utilizado como selo em todas as peças

Assim como utilizei da mecânica da restrição na dinâmica exploratória com os alunos, decidi criar e sortear restrições para mim. A intenção dessas restrições é elas também me auxiliarem a desmecanizar meu processo e repensar as soluções durante minhas criações – criando assim uma designer desviando um pouco de sua rotina criativa.

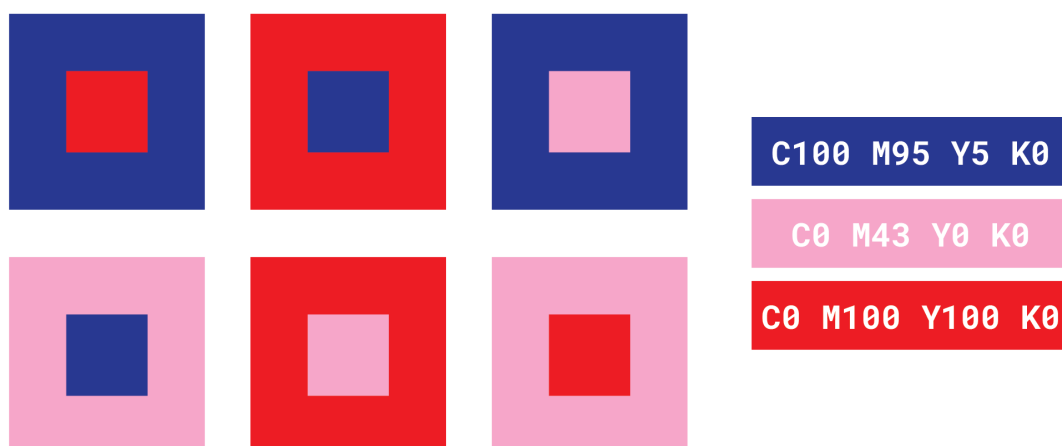
A coleção de objetos Coisas Provavelmente Improváveis conta com:

1. Um livro-catálogo com a compilação dos projetos realizados pelos alunos
2. Uma zine Manifesto Design Está Morto
3. Um tecido com uma estampa impressa manualmente
4. Posters de um evento fictício
5. Coleção de Cartões Postais
6. Conjunto de Bottons
7. A própria caixa-embalagem

livro-catálogo

O livro-catálogo surgiu com o propósito de registrar os trabalhos desempenhados pelos alunos durante a dinâmica. A ideia é ele funcionar como um catálogo com os trabalhos separados pelas atividades realizadas, contendo também uma breve descrição do projeto e fotos da dinâmica. O livro foi o primeiro item da caixa a receber tratamento e escolhas gráficas, guiando assim o restante das peças confeccionadas posteriormente.

Para o projeto gráfico dos objetos, optei pela paleta de cor vermelho + azul + rosa claro, por serem cores análogas que, dependendo da maneira que são utilizadas juntas, podem apresentar alto contraste causando sensações visuais de conforto. Ou podem ser utilizadas com baixo contraste entre si, ocasionando um pequeno desconforto visual. Além do vermelho e azul serem cores primárias, o que costumam causar resultados estéticos interessantes quando utilizadas juntas.



A primeira família tipográfica escolhida para o projeto foi a Roboto Mono, principalmente pela grande variedade de pesos e estilos presente na família. A preferência em utilizar uma fonte monoespaçada se deu pelo fato de remeter a máquinas de

escrever, computadores antigos, arquivos e documentos oficiais. Além do fato de ser um tipo de fonte matematicamente não-proporcional, onde os espaçamentos são fixos e constantes, criando assim uma contradição irônica ao teor experimental e volátil do projeto. Fazendo um antagonismo com a Roboto Mono, optei em utilizar uma tipografia auxiliar clássica e serifada. Escolhi a família Baskerville, criada em 1750 na Inglaterra por John Baskerville. A fonte é considerada uma tipografia de transição, que são as fontes que foram desenhadas com o objetivo de refinar as old styles.

design design

Roboto Mono Light
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !@#\$%^&*()
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto Mono Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !@#\$%^&*()
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto Mono Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !@#\$%^&*()
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Baskerville Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !@#\$%^&*()
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Baskerville Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !@#\$%^&()*
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Baskerville Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !@#\$%^&*()
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Para capa do livro, optei por utilizar algum elemento dos trabalhos dos alunos, mas de maneira reinterpretada, e para isso resolvi escanear as peças produzidas na dinâmica. Com a intenção de produzir um efeito gráfico de maneira alternativa, testei mover os papéis fazendo diferentes movimentos enquanto o scanner digitalizava, resultando assim em imagens distorcidas.

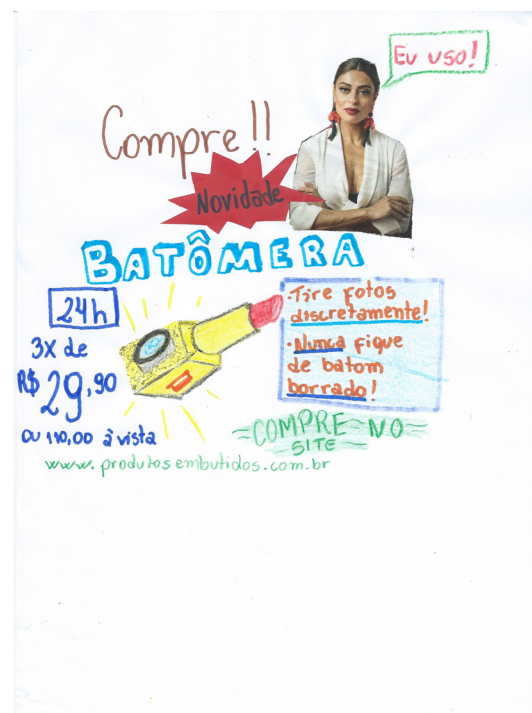
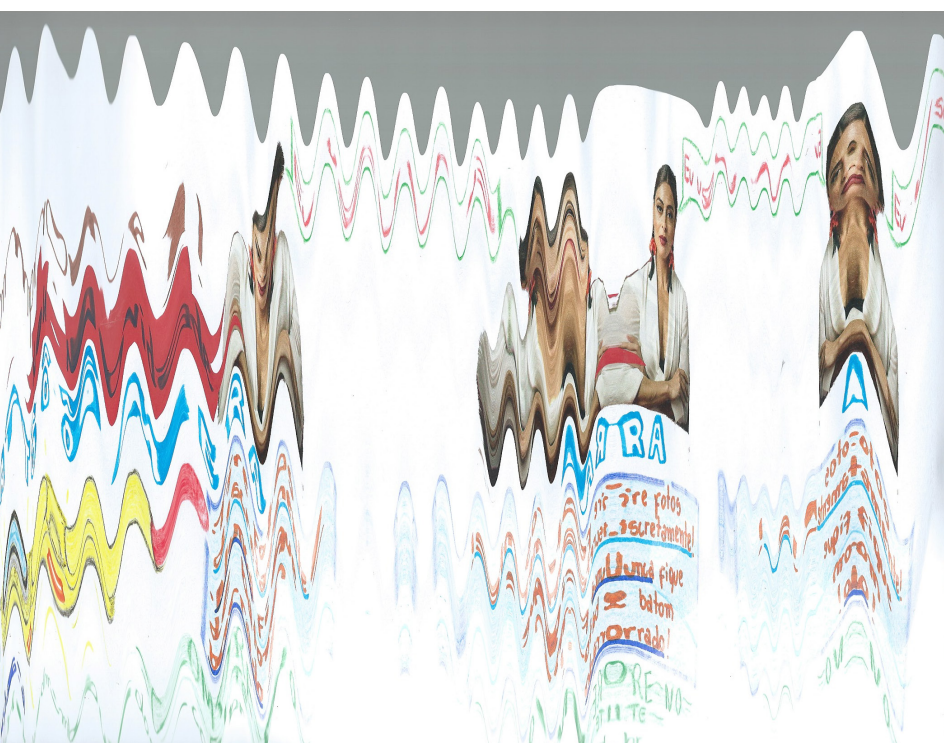


Figura 20: Imagem digitalizada se movendo

Figura 21: Imagem digitalizada imóvel

No miolo, foi importante manter uma característica limpa e simples para o layout, assim o foco do olhar é direcionado às obras dos alunos com o mínimo de interferência possível nas páginas. As páginas que possuem um pouco mais de grafismos e elementos visuais são as páginas auxiliares, como abertura de capítulos, folha de rosto, sumário, etc. Nelas, as duas tipografias se mesclam criando ruídos e as cores são utilizadas com diversos contrastes e composições.

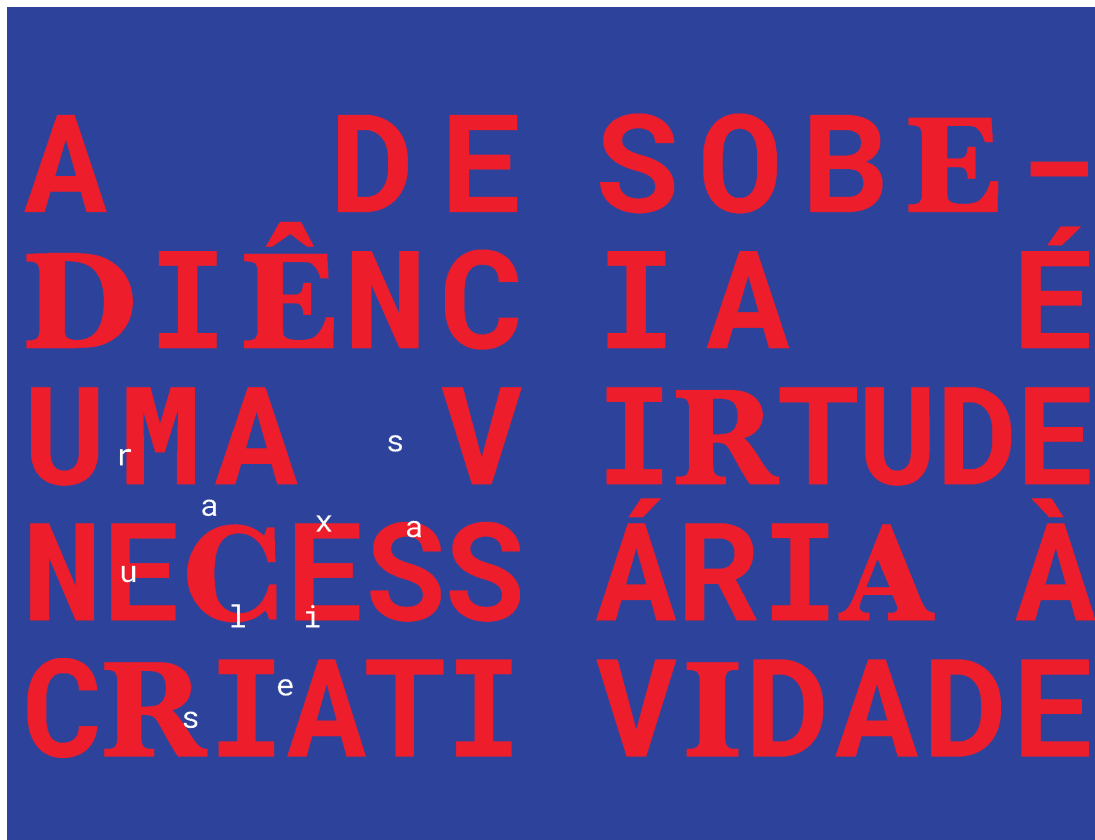


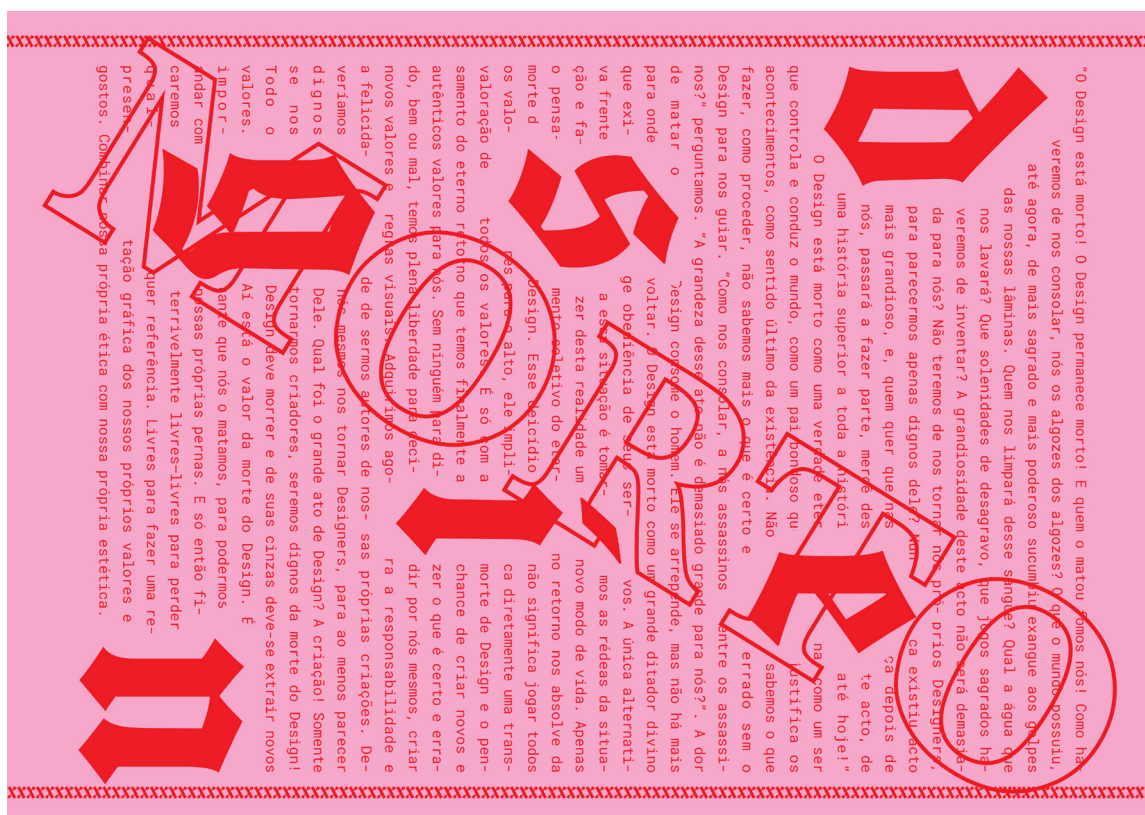
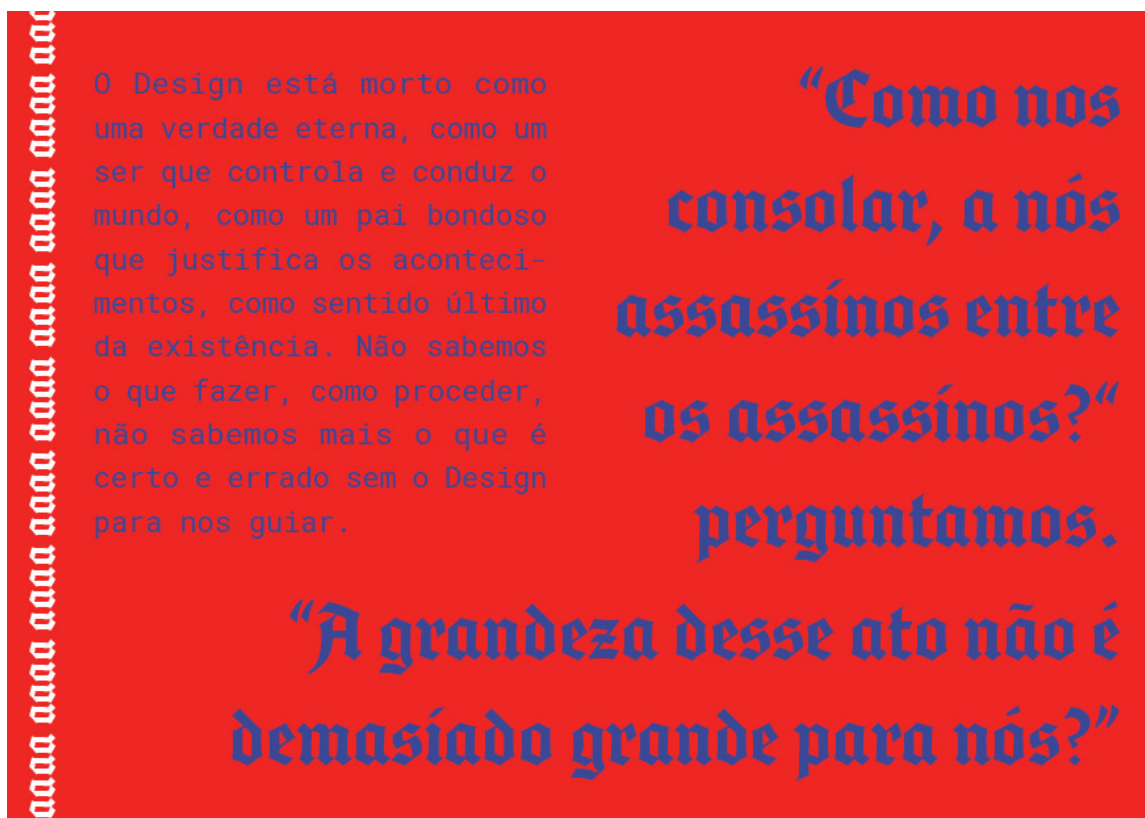
Figura 22 e 23: Exemplos de páginas duplas do Livro-Catálogo

zine manifesto o design está morto

A zine foi criada para dar materialidade ao manifesto O Design Está Morto. A minha restrição sorteada para inquietar essa tarefa foi “você só poderá utilizar tipografia na peça”. No começo me frustrei pois planejava utilizar de grafismos, ilustrações e colagens, mas depois aceitei o desafio e tentei aplicá-lo da melhor maneira possível. Encarei então a zine como se fosse uma pequena parte do evangelho, porém de um jeito descontraído. Utilizei a fonte principal do projeto – Roboto Mono – porém junto com uma auxiliar de estilo gótico chamada Cabazon, com a intenção de remeter formas manuscritas de antigos livros religiosos. Por ter referência de temas como a morte e textos sagrados, utilizei o baixo contraste incômodo entre as cores, sobreposição de textos e rotações da leitura. Pelo limite da restrição, decidi utilizar a própria tipografia como elemento gráfico auxiliar de ornamentação da página, assemelhando-se a decoração de páginas utilizada nos antigos textos medievais.

Era necessário adicionar o símbolo zigzag em todas as peças, pois ele é um dos elementos onipresentes do kit. Porém, minha restrição de usar apenas tipografia não me permitia adicioná-lo em sua maneira original. Recriei então o símbolo utilizando a letra “i” da família Cabazon para emular o formato do selo.

A peça é composta por uma página, na qual sua dobradura é feita de tal forma que resulta em uma zine de 8 páginas + um pequeno pôster em seu verso. No caso, o pôster no verso apresenta o manifesto completo também diagramado remetendo livros antigos com o texto justificado e blocado e a tipografia gótica.

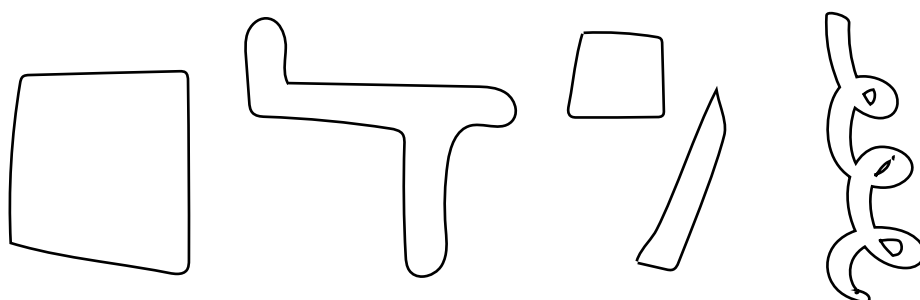


Figuras 24 e 25: Exemplo de página dupla da zine e do pôster no verso

tecido estampado

O tecido surgiu como uma tentativa exploratória de se criar uma imagem utilizando formas abstratas, elaborando uma estampa de maneira orgânica. As formas foram retiradas de elementos dos projetos dos alunos da dinâmica. A minha restrição sorteada para essa tarefa foi “utilize uma fonte que você não usaria normalmente”. Decidi então explorar alguma família tipográfica que nunca utilizei em nenhum projeto: uma fonte em outro idioma, que possui outros grafismos e características. Optei por utilizar a frase “Coisas Provavelmente Improváveis” em uma fonte em japonês. O processo de analisar e escolher uma tipografia em outro idioma foi interessante, desde o processo de observar a anatomia do tipo, as proporções e aparência geral de diversas fontes até chegar na escolhida.

O tecido foi impresso em duas cores manualmente utilizando da técnica de serigrafia em uma trama de 100% algodão cru. O intuito do tecido é o indivíduo utilizá-lo da maneira que escolher: seja como tecido para algum artigo de moda, para algum acessório de decoração como forro de almofada, como canvas emoldurado para decoração ou como revestimento para algum objeto. A ideia é a pessoa fazer parte do processo de reinterpretação daquela peça, decidindo seu destino e traduzir aquilo em algo pessoal. O tecido é mais um exemplo de “coisas que surgem de coisas”, do processo de apropriação e ressignificação de objetos e ideias.



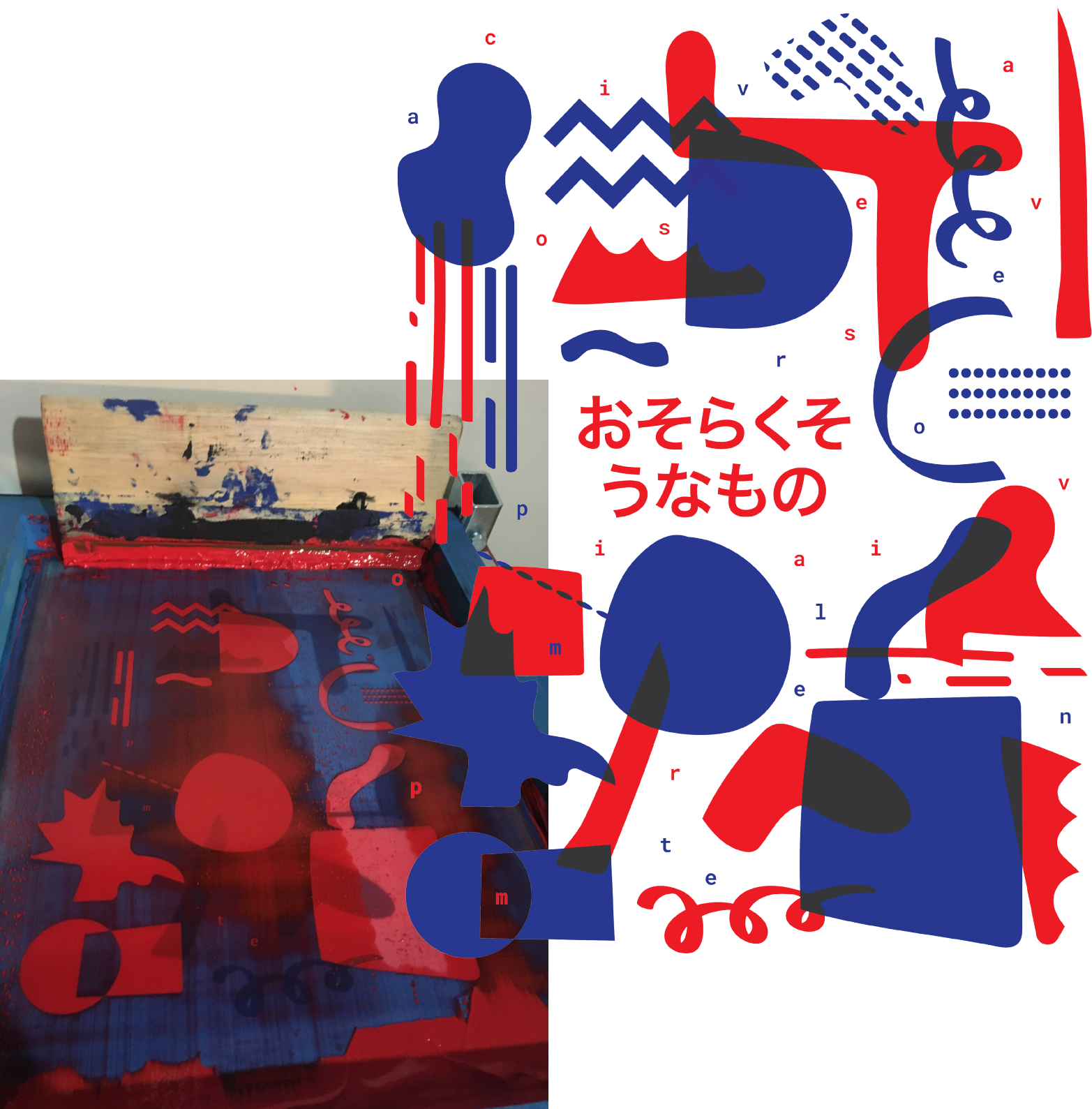


Figura 26: Impressão em serigrafia

Figura 27: Figura que foi impressa no tecido múltiplas vezes

cartaz da exposição fictícia “neo design”

O cartaz foi criado com a intenção de ser um elemento de ironia que auxilia na exploração do consciente imaginário do projeto. O cartaz tem o intuito em ser um lambe-lambe ou um pôster em si, vai da decisão do indivíduo em como utilizá-lo. A ideia inicial é espalhá-lo como lambe-lambe pela cidade, criando um cenário imaginário de uma exposição fictícia apresentada pelo projeto Coisas Provavelmente Improváveis. No caso, a exposição ofereceria temas como A Morte do Design, o surgimento dos Neo Designers, suas obras e o que isso implica na sociedade. As informações como data, horário e local são falsas, causando uma sensação de estranhamento e mistério naqueles que se interessarem pela exposição.

A minha restrição sorteada para essa tarefa foi “faça a maior parte do processo a mão, utilizando o mínimo auxílio do computador”. Utilizei então fragmentos retirados de revistas, jornais, livros escolares e cardápios de restaurantes para criar as tipografias e imagens do cartaz, fazendo colagens manuais. Para manter o aspecto manual da peça, optei por utilizar a máquina Xerox Preta e Branca para a montagem do cartaz, brincando com a escala e posicionamento das peças no papel. A xerox traz às imagens um aspecto cru e imperfeito, quase como uma representação gráfica de má qualidade. Esses elementos me agradam esteticamente e conceitualmente como um ato de aversão à era High Definition e extremamente mecanizada e digital em que vivemos o design atual. Além da Xerox ser um meio de impressão relativamente barato, o que é ideal para situações em que o cartaz é utilizado em larga escala para disseminar-se.



Figura 28: Cartaz criado utilizando fotocópias

coleção cartões postais

A minha restrição sorteada para criar as artes dos cartões postais foi “por um dia, registre tudo que observar na cor vermelha. Use esses registros no material”. Durante o dia, andei pela cidade fotografando objetos e cenários que possuíam essa cor. Optei então em utilizar as fotos cruas, sem nenhum grande ajuste nas imagens, para registrar os diversos e verdadeiros tons de vermelho encontrado naqueles locais. Selecionei oito fotos e criei a série de cartões postais nomeada “Vermelho Por Um Dia”.



Figura 29: Exemplo do cartão postal

conjunto de bottons

O conjunto de bottons surgiu como outra tentativa de ressignificação do objeto pelo indivíduo e de uma peça por mim. A restrição que sorteei para criar os bottons foi “adicionar alguma frase/palavra dos projetos dos alunos na peça”. Analisei todas as artes criadas durante a dinâmica e selecionei uma frase que me chamou a atenção: “Nossas opiniões onde estão?”. Essa frase foi escolhida por encaixar-se bem ao projeto proposto em que retrata opiniões, constatações e especulações. Além de existirem diferentes composições para montar a frase, desde deslocar as palavras ou utilizá-las sozinhas. Separei então as palavras em cada botton, para assim a decisão ser da pessoa em como utilizá-los.

Pelo formato do botton ser redondo, resolvi brincar com o posicionamento da tipografia de maneira distorcida, assim elas acomodam-se em um tamanho maior do que se fossem escritas retas no círculo – além de transmitir maior dinâmica e interesse visual às peças. Criei também um botton extra com uma ilustração, essa que surgiu de maneira espontânea durante a criação das peças.



Figura 30: Bottons criados utilizando a frase do aluno

**caixa coisas
provavelmente improváveis**

A caixa tem como principal objetivo armazenar e transportar os objetos. Ela é o grande elo entre os artefatos ali presentes, os armazenando e reforçando a ideia de agregação entre eles. A ideia gráfica aplicada à caixa foi simular e reinterpretar uma embalagem institucional de envio pelos correios, com a documentação do conteúdo e especificações descritas para o suposto envio. A caixa é feita de papel craft e foi impressa utilizando o método de impressão manual serigrafia. A caixa conta com a utilização das tipografias do projeto, tanto quanto como os símbolos e a cor vermelha.



Figura 31: Embalagem criada para a caixa

A ilustração presente na caixa contém algumas mensagens camufladas, como por exemplo a frase "O Design Está Morto?" escrito com numerais abaixo do código de barras. O Código de Rastreamento inclui as iniciais C.P.I do nome do projeto Coisas Provavelmente Improváveis e a data de envio se passa no mesmo ano do exercício especulativo dos cartazes do futuro, realizado na dinâmica com os alunos. No fundo do desenho, onde existe a repetição da palavra Design, há a palavra Morto disfarçada entre a textura criada pelas letras.

conclusão

Experimentando e investigando ideias através dos questionamentos levantados, foi possível realizar um projeto com uma metodologia não-linear, reconhecendo a natureza experimental dos passos que iam surgindo. Abraçar a ideia de que o processo iria conduzir o surgimento dos produtos foi um mecanismo imprescindível no auxílio de desprendimento de certos hábitos. O design é coberto de possibilidades e a principal intenção não foi encontrar a resposta ou estrutura ideal para o projeto, e sim explorar a variedade de oportunidades dentro dele. O processo criativo exige especulação, humor, geração de alternativas e desfechos. Foi importante evitar excluir ideias recém criadas antes mesmo de elas terem a chance de se desenvolverem.

Tendo em vista os aspectos observados durante o projeto, percebi quão importante é a prática de interligar diferentes ideias e áreas para se produzir um design mais fértil. Estar aberta a noção de que pessoas têm diferentes percepções e linguagens sobre o mundo foi uma consequência imediata durante o projeto. Realizar a dinâmica com os adolescentes na escola foi uma experiência que não tinha ideia que iria apreciar tanto e iria influenciar com tal força o projeto. Os resultados da dinâmica e as reflexões dos alunos participantes me fizeram conceber conexões e relacionar ideias de maneira incomum para mim. Suas percepções sobre o mundo em que vivemos e as ligações com a esfera visual foram reveladoras – e tiveram como

consequência uma vontade maior em realizar um projeto abordando interdisciplinaridade e questionamentos.

Nesse sentido, acredito que o projeto incita os primeiros passos para uma reflexão especulativa a respeito das práticas do design na contemporaneidade, por meio de situações hipotéticas no esforço de entender a consciência gráfica das pessoas e adicionar obstáculos para fugir do caminho usual de criação. Existia uma necessidade de que o projeto possuísse experimentações gráficas e diversas mídias utilizadas e sinto que consegui alcançar de maneira satisfatória essa ânsia em mesclar técnicas e suportes.

Dessa forma, considero a concepção final compatível em relação ao que as intenções pretendiam, sendo o projeto fruto do questionamento inicial sustentado por diversas experimentações, erros e acertos durante o processo de investigação.

referências bibliográficas

NIETZSCHE, Friedrich. A Gaia Ciência. Brazil: Companhia de Bolso, 2016.

LUPTON, Ellen. Novos Fundamentos Do Design. 1ª Edição, São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MILLMAN, Debbie. Fundamentos Essenciais do Design Gráfico. 1ª Edição, Brasil: Rosari, 2012.

RAND, Paul. Conversas Com Paul Rand. 1ª Edição, Brasil: Cosac Naify, 2010.

LAUREL, Brenda. Design Research: Methods and Perspectives. London, UK: MIT Press, 2003.

LUPTON, Ellen. Mixing Messages Graphic Design in Contemporary Culture. New York, NY: Princeton Architectural Press, 1996.

THACKARA, John. Design After Modernism: Beyond the Object. First Edition, USA: Thames & Hudson Ltd, 1988.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative Everything Design, Fiction, and Social Dreaming. London, UK: MIT Press, 2013.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. 2ª Edição, Brasil: Martins Editora, 2008.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

JARRY, Alfred. Ubu Rei, GRANDES DRAMATURGOS V.19. Brazil: Peixoto Neto, 2016.

ANEXO 1

Restrições utilizadas na dinâmica com os alunos

Toda vez que você ver a cor vermelha, vire à direita.
E sempre que você ver a cor rosa, ande de costas.

Procure objetos ou coisas que comecem com a letra do seu nome. Registre elas de várias maneiras possíveis. Tente desenhá-las, mesmo de maneira tosca ou rudimentar.

Toda vez que você ver algum número, desenhe esse número. A partir de sua forma, transforme esse número em algo diferente.

Sempre que você ver alguma pessoa, pergunte a ela qual é a primeira palavra e cor que vem em sua mente.

Toda vez que você ouvir uma voz feminina, escreva a palavra/frase que você ouviu de trás pra frente.

Vá a algum lugar que você não gosta na escola.
Procure e registre elementos que te agradam e te desagradam nesse ambiente.

Procure por diferentes cheiros. Trace o caminho no papel do percurso que você fez, mapeando os cheiros na escola.

Observe as diferentes letras presentes pela escola.
Preste atenção nas diferentes formas, tamanhos e cores que elas apresentam.

ANEXO 2

Restrições utilizadas durante criação das minhas peças

Você só poderá utilizar tipografia na peça.

Você só pode utilizar uma cor na peça inteira.

Utilize uma tipografia que você não usaria normalmente.

Use uma ferramenta/software que não é para design para desenvolver sua peça.

Por um dia, andar e registrar tudo que vê de cor vermelha.
Usar esses registros no material.

Adicionar alguma frase/palavra dos projetos dos alunos.

Faça a maior parte do processo a mão, utilizando o mínimo auxílio do computador.

COISAS PROVAVELMENTE IMPROVÁVEIS

Maria Eduarda Neves Loes
Brasília, Junho de 2017.





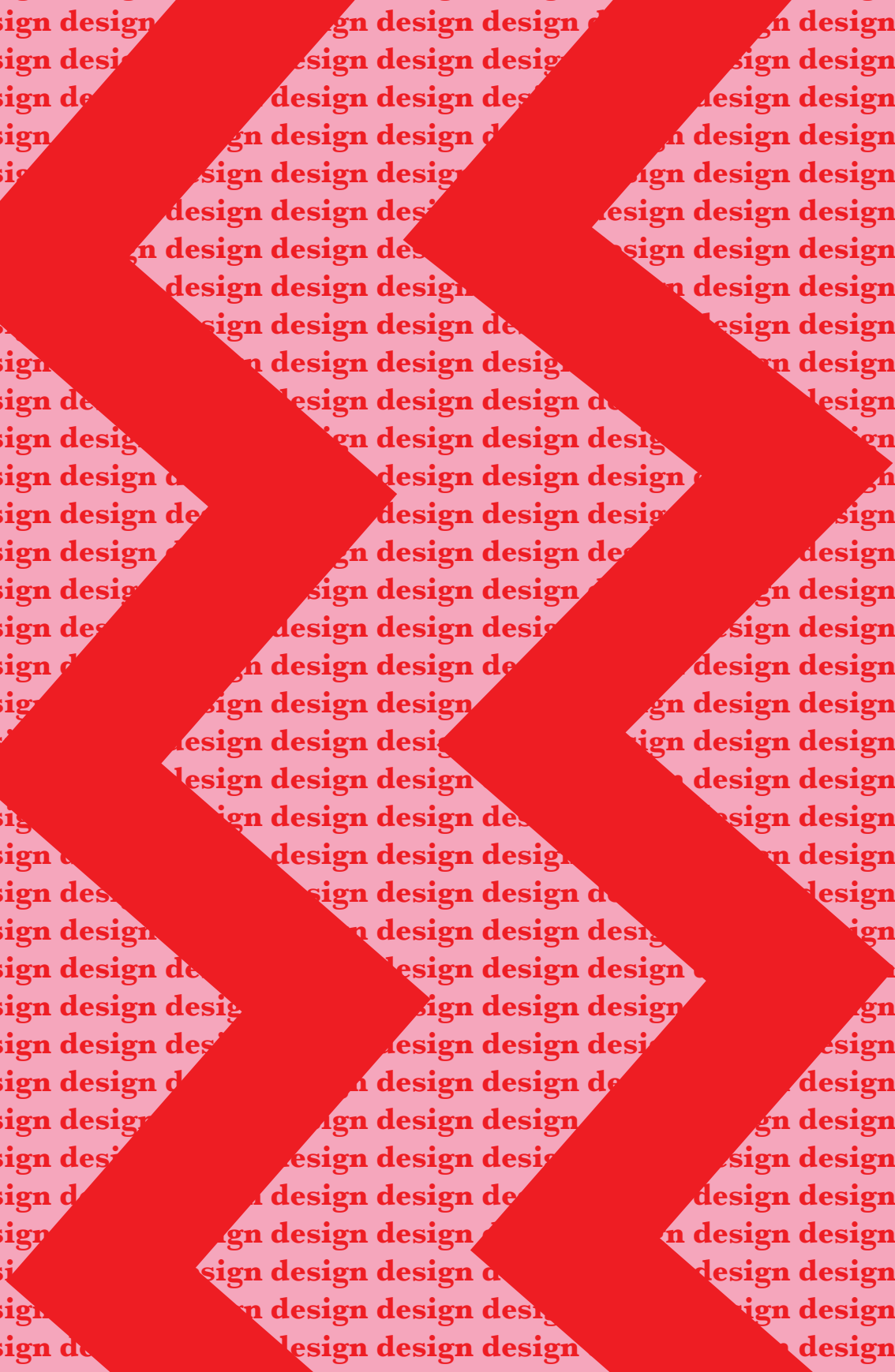
Coisas Provavelmente Improváveis



Coisas Provavelmente Improváveis



coisas



coisas
provavelmente improváveis

--

compilação de projetos
realizados durante
dinâmica de criação

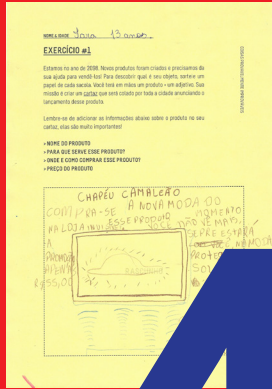
A DE SOBE-
DIÊN C IA É
UMA V IRTUDE
NECESS ÁRIA À
CRIATI VIDADE

8

o projeto

14

cartazes do futuro: 2098



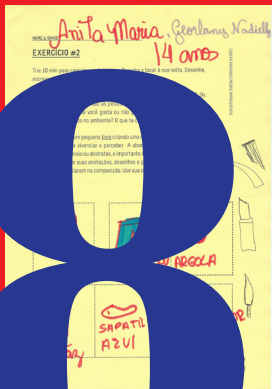
54

experimentando com impressão manual



28

livro das percepções & restrições



78

fotos da dinâmica





O ser-humano é potencialmente um designer. Desde sua origem cria e opera ferramentas e suas formas de comunicação através de interfaces. O que se propõe aqui é explorar diversas expressões artísticas e provocar interação, reação e diálogo com as pessoas por meio de uma dinâmica com o intuito de evocar a discussão e exploração sobre criações gráficas. Os exercícios foram formulados como guias explicativos de propostas de projetos visuais. As possibilidades de resolução foram deixadas em aberto com o desejo de ativar a imaginação e criatividade de cada participante. Seu papel durante a dinâmica foi refletir sobre a proposta e resolvê-la da maneira que lhe faz mais sentido.

Os trabalhos aqui apresentados são frutos da dinâmica realizada como parte integrante da diplomação em Programação Visual do curso de Desenho Industrial da Universidade de Brasília. A dinâmica ocorreu no dia 04 de Maio de 2017 no Centro Educacional Pompílio Marques de Souza, que fica localizado na região administrativa de Planaltina em Brasília. A atividade contou com a participação no total de 22 alunos do 9º do Ensino Fundamental, com idades variando entre 13 à 17 anos. Os alunos foram instruídos a explorar novas técnicas e realizarem o que considerassem como solução ideal dos exercícios. Foi enfatizado para eles se expressarem genuinamente sem a preocupação do

que seria certo ou errado, o importante era deixar o processo ditar a forma e criar composições visuais inesperadas.

O objetivo dos exercícios propostos foi explorar o potencial criador existente nas pessoas e constatar na prática como elas lidam com situações diversas de criação visual. Projetamos e criamos coisas todos os dias, porém muitas vezes de maneira inconsciente e por instinto. O que difere o designer de não-designers durante o processo de criação? O domínio das técnicas e ferramentas? O conhecimento da sua história e fundamentos? A experiência de mercado?

Será que a ausência desses elementos ou o fato de eles utilizarem diferentes métodos na criação, não resultaria em peças inusitadas e de interesse? Será que, pelo fato de eles não dominarem as regras e “boas práticas” do design, seus projetos não se tornam menos lapidados criativamente? Quão extensa é a consciência gráfica e visual das pessoas? Com o intuito de colocar à prova esses questionamentos, foram realizados três exercícios com os alunos da escola. Foram desenvolvidas atividades com um teor lúdico e divertido, que propuseram de maneira indireta o planejamento e execução dos fundamentos básicos do design.



Agradecimento especial à escola Centro Educacional Pompílio Marques de Souza e a professora Yvone por ajudar a realizar a dinâmica. E claro, um muito obrigada aos alunos participantes que se dedicaram em todos os exercícios e compartilharam com ânimo suas experiências e linguagem.

**ALAN TAVARES ALEX
RIBEIRO ANITA DE
FREITAS BEATRIZ
RODRIGUES CAMILA
AQUINO CARLA RIBEIRO
DAVI DE QUEIRO FÁBIO
HORÁCIO FILIPE DE
DEUS GEORLANY
MOTA IARA REGIS
IAGO REGIS ISABEL DA
SILVA LAILSON SOUZA
LUCAS SILVINO MAÍRA
DA SILVA MIGUEL
RODRIGUES THAÍS
MENDONÇA**

NOME & IDADE Jara 13 anos.

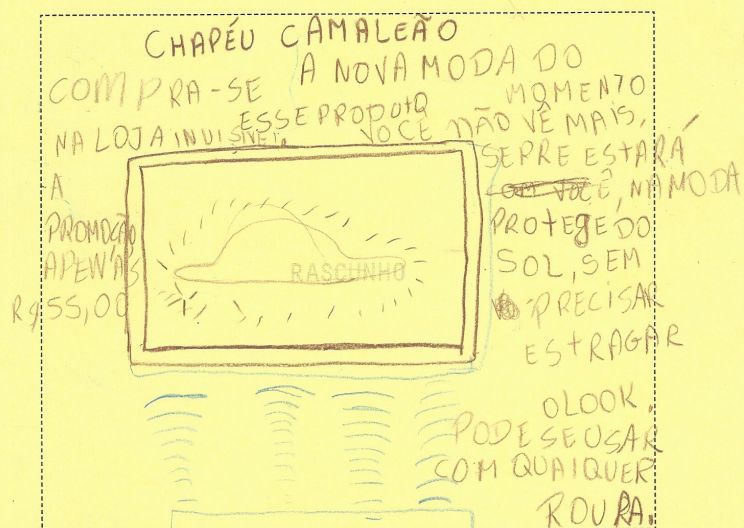
EXERCÍCIO #1

Estamos no ano de 2098. Novos produtos foram criados e precisamos da sua ajuda para vendê-los! Para descobrir qual é seu objeto, sorteie um papel de cada sacola. Você terá em mãos um produto + um adjetivo. Sua missão é criar um cartaz que será colado por toda a cidade anunciando o lançamento desse produto.

Lembre-se de adicionar as informações abaixo sobre o produto no seu cartaz, elas são muito importantes!

- > NOME DO PRODUTO
- > PARA QUE SERVE ESSE PRODUTO?
- > ONDE E COMO COMPRAR ESSE PRODUTO?
- > PREÇO DO PRODUTO

COSAS PROVALEMENTE IMPROVABLES

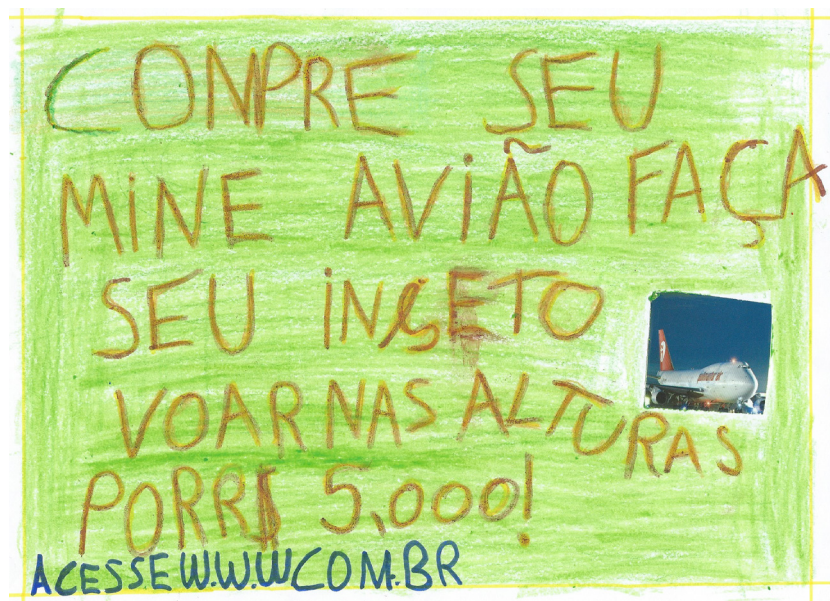


cartazes
do futuro:
2098





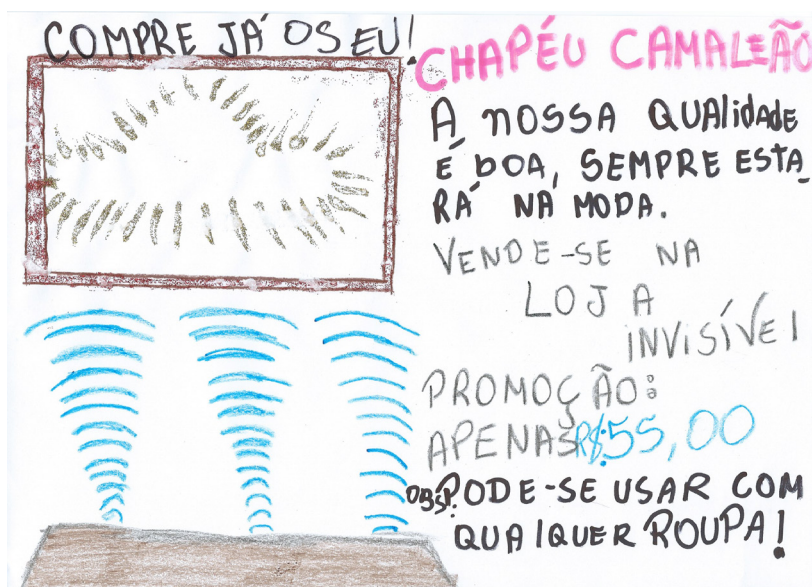
Colgate Asus



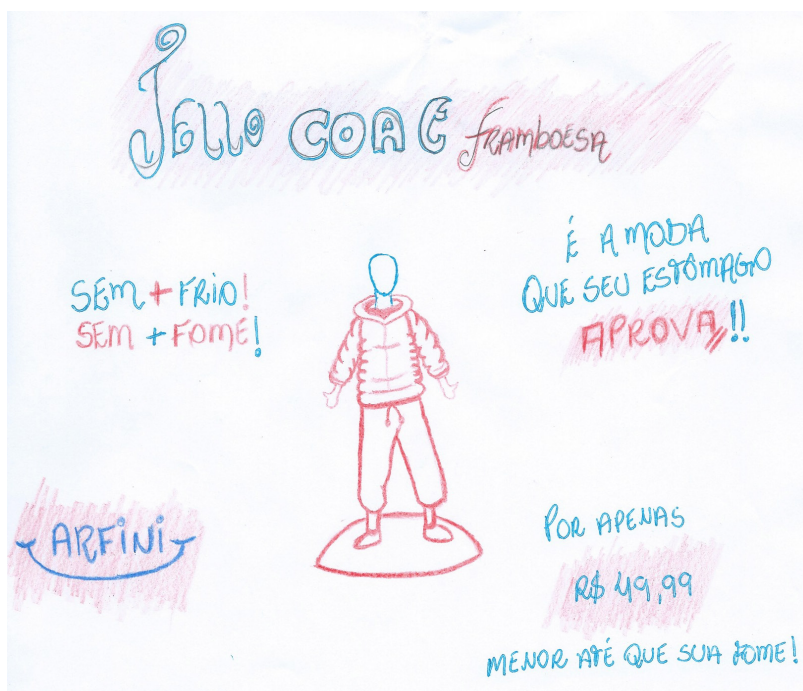
Mine Avião



Batômera



Chapéu Camaleão



Jello Coat Framboesa



Óculos Sonoro



Os Sapatos dos Ares



ComesChave, chave comestível



Revali

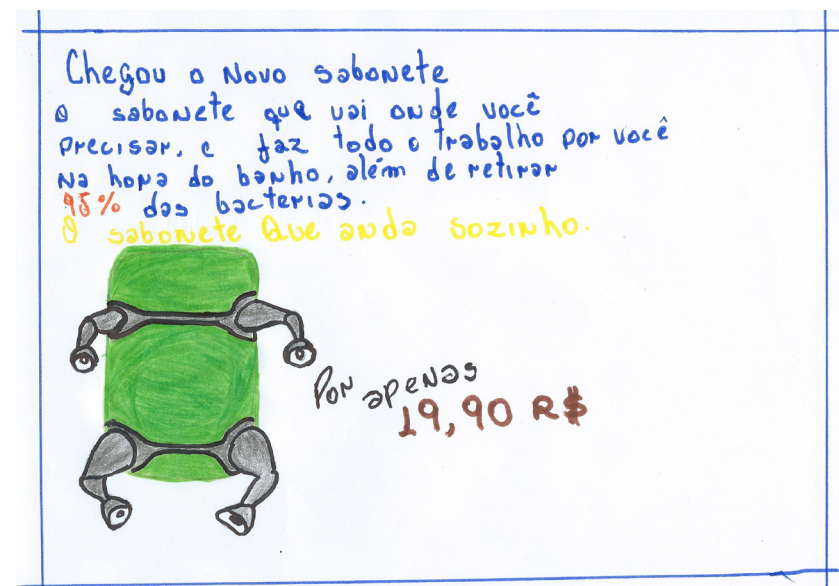
CHEGOU O NOVO
COMPLEMENTO PARA
A SUA CASINHA DE BONECA
A MINI-PRIVADA
COM ISSO, SUA FILHA
NÃO VAI RECLAMAR!!
POR APENAS 9,99 R\$



Mini-Privada



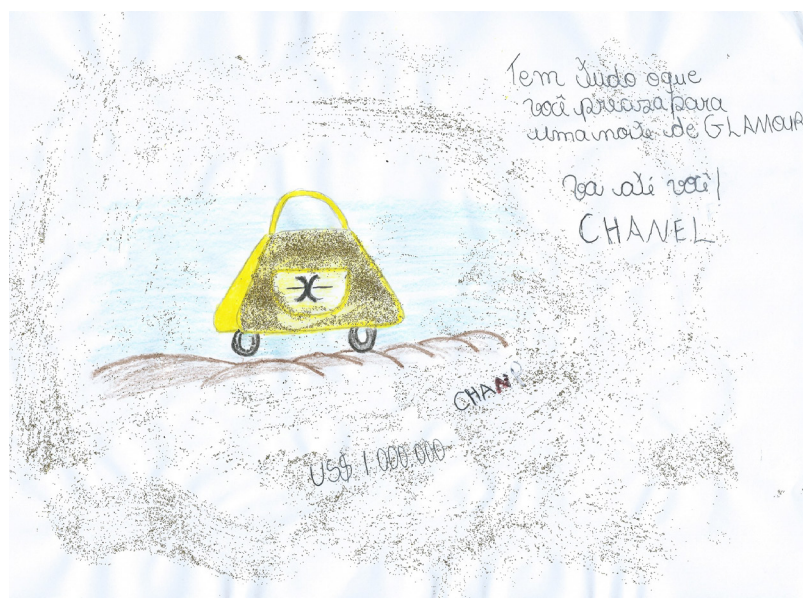
Mochila Voadora Gigante



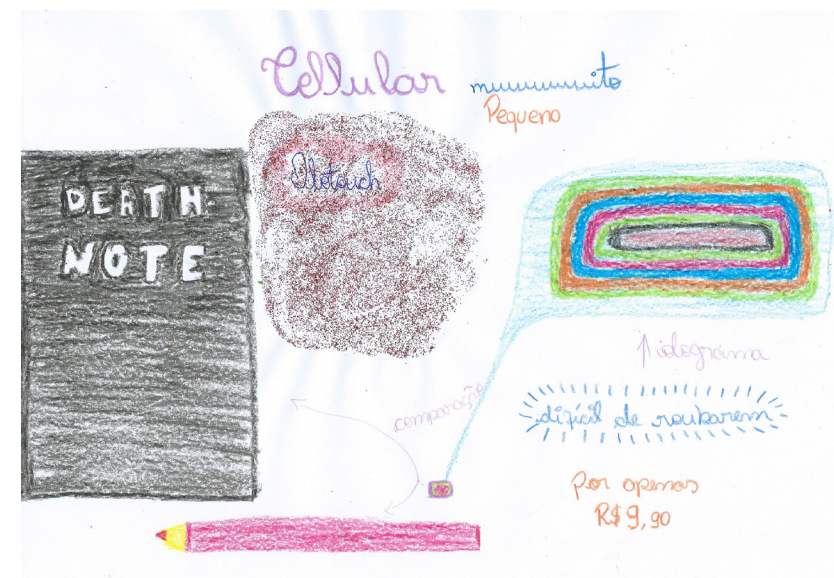
O Sabonete que Anda Sozinho



Dinheiro Musical



A Chanel Que Anda Sozinha



Celular Muuuuito Pequeno



VentilaFoto



Carro TemVopoador



Tapete Futuro



Make Maluca

NOME & IDADE

EXERCÍCIO #2

Tire 10 min para caminhar pelo espaço. Perceba o local à sua volta. Desenhe, escreva, observe. Sorteie uma "regra" do saco e siga ela!

Preste atenção nos seguintes elementos: Como é a luz nesse lugar? Os barulhos, as cores? Como são as pessoas que transitam por esse espaço? O que elas fazem? O que você gosta ou não gosta sobre o lugar? O que você percebeu de diferente no ambiente? O que te chamou atenção visualmente?

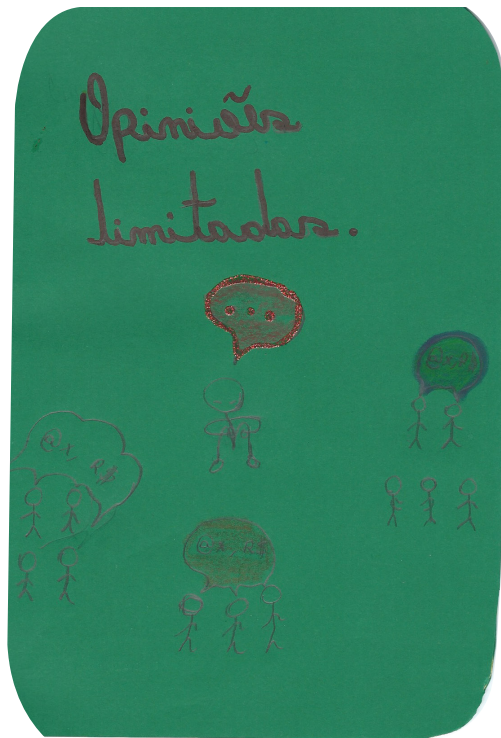
Em duplas, façam um pequeno livro criando uma representação gráfica do que vocês acabaram de vivenciar e perceber. A abordagem, estilo e narrativa do livro podem ser literais ou abstratas, o importante é o projeto final fazer sentido pra vocês. Utilizem suas anotações, desenhos e percepções como elementos gráficos para auxiliarem na composição. Use sua criatividade e experimentem!

COISAS PROVAVELMENTE IMPROVÁVEIS

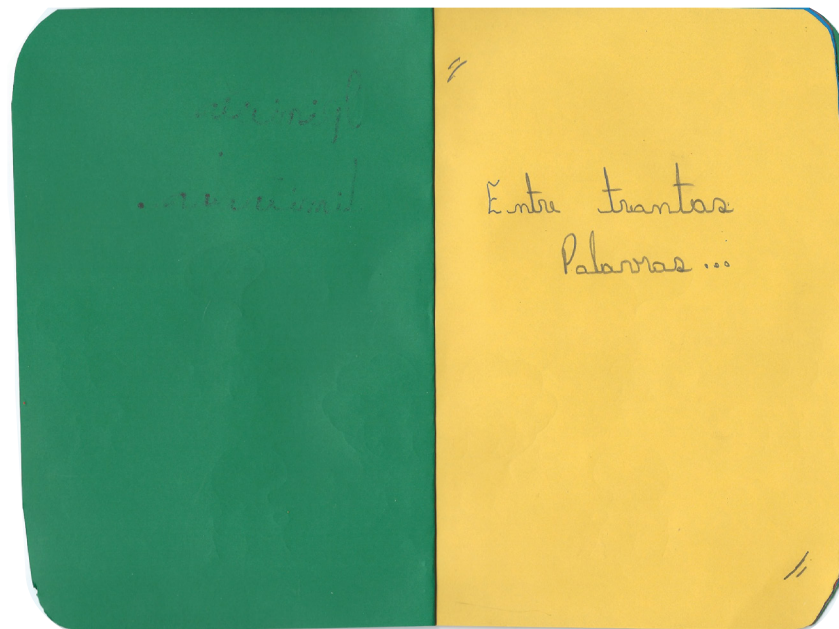
RASCUNHO

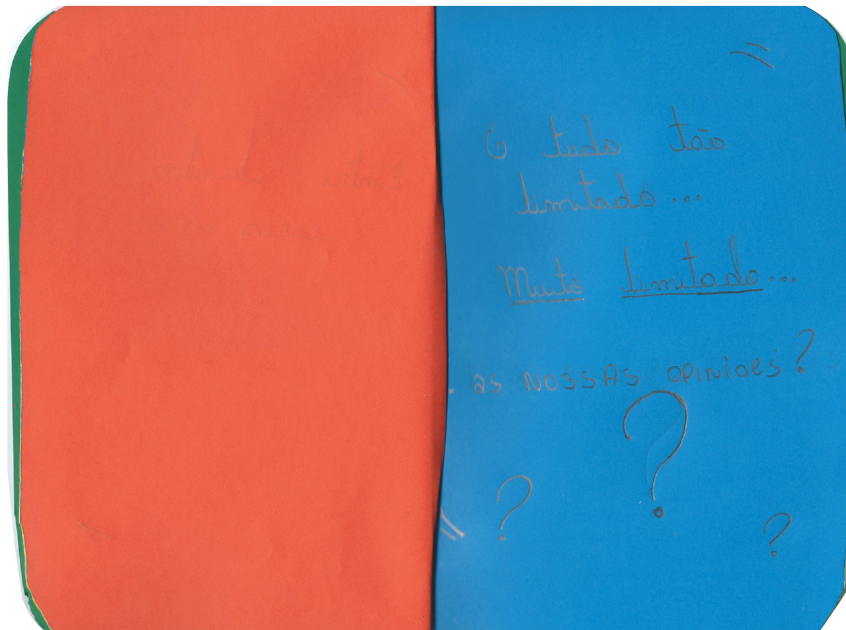
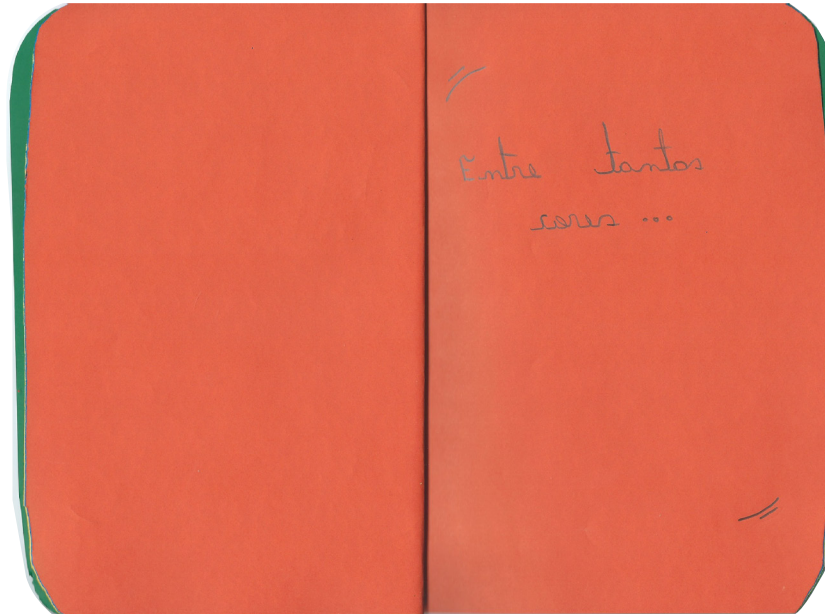


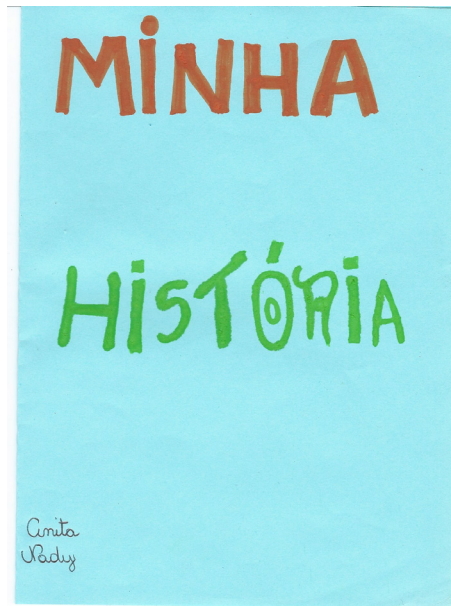
livro das
percepções
& restrições



Opiniões
Limitadas



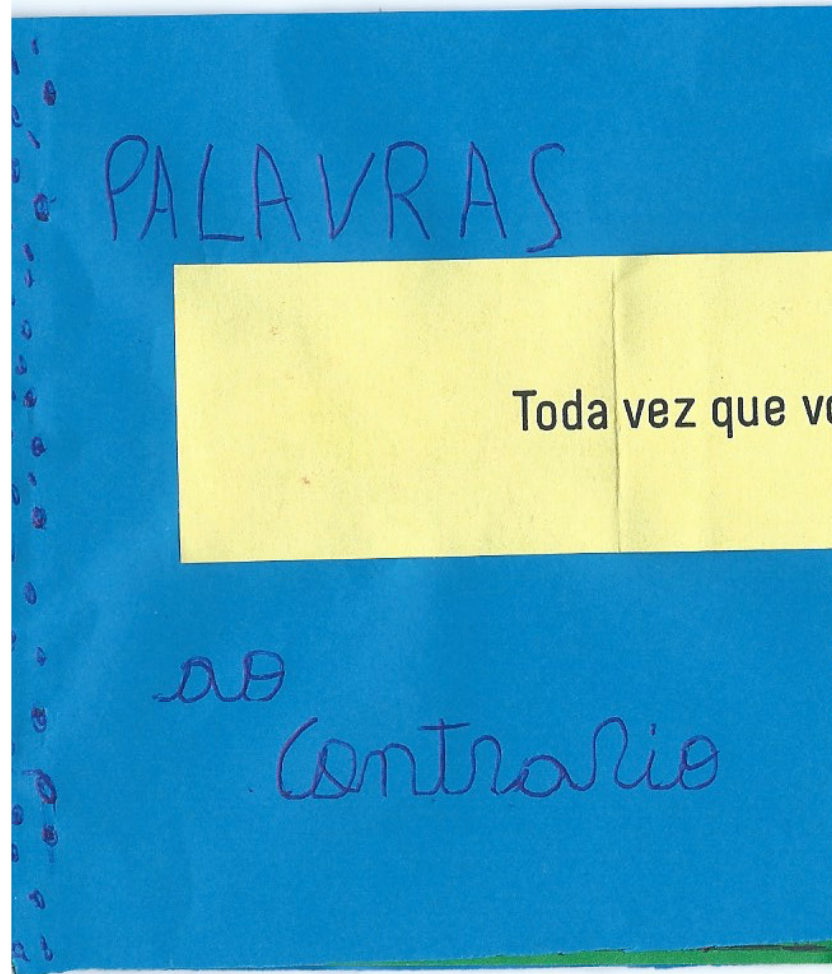
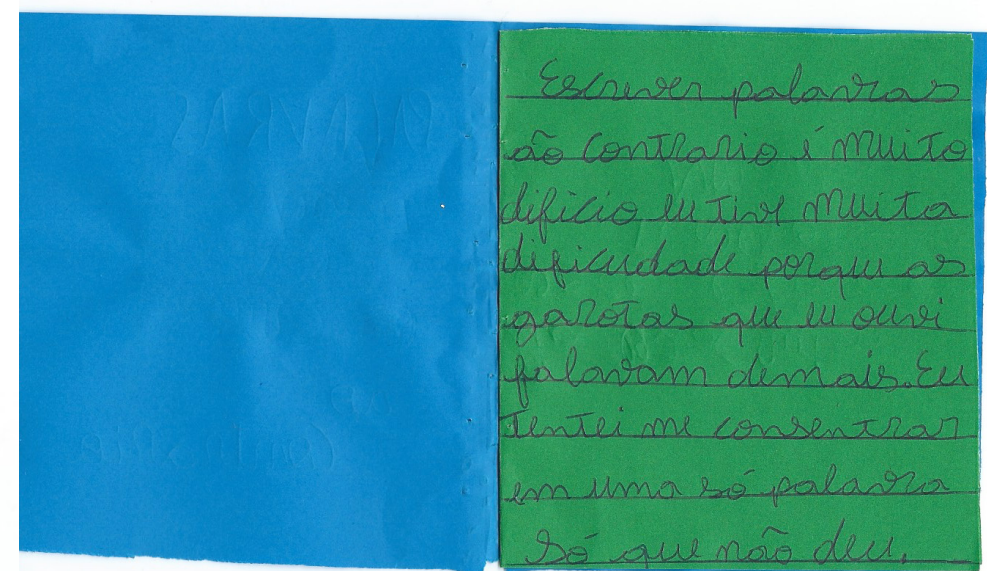
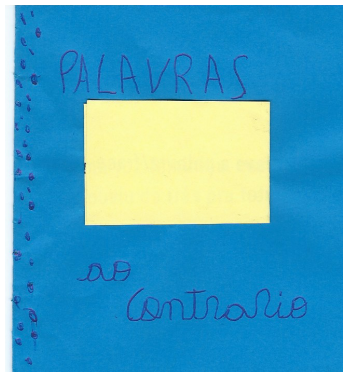




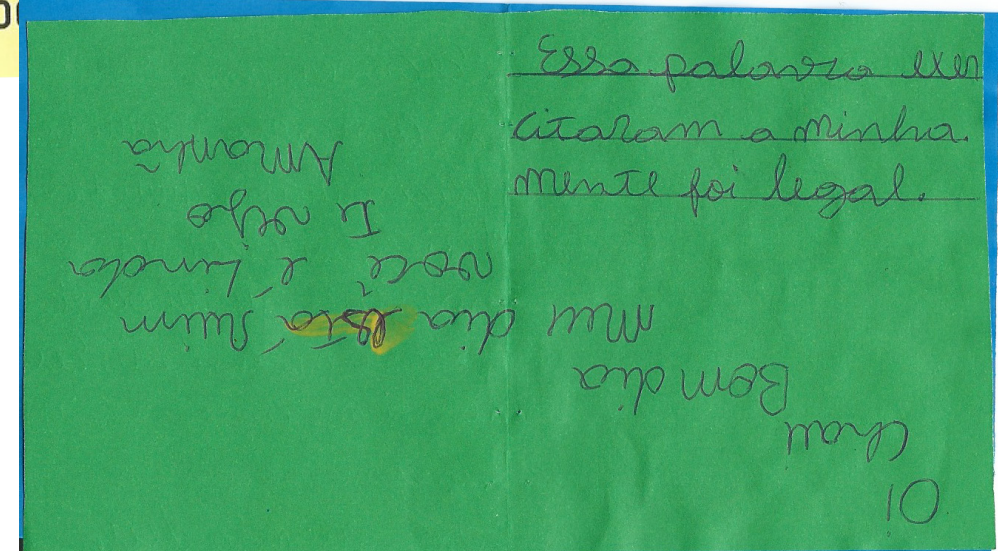
Minha História

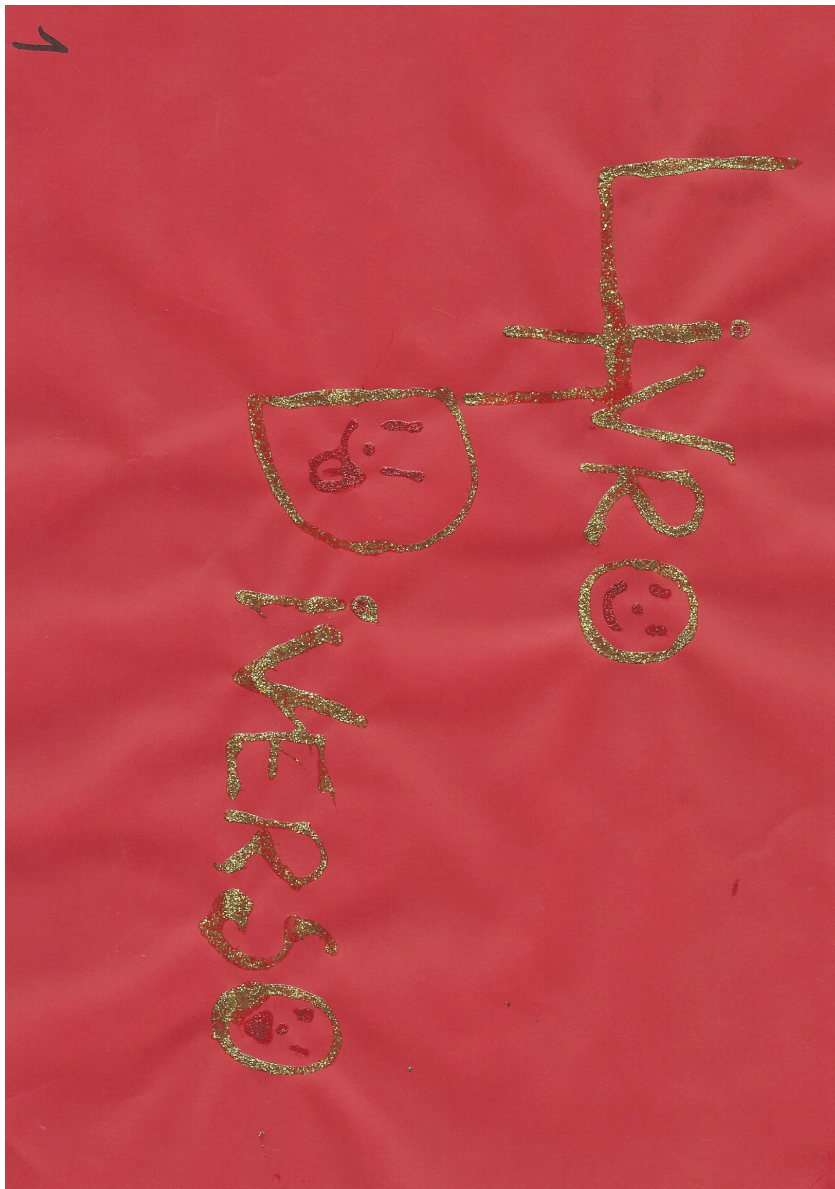


Palavras Ao Contrário

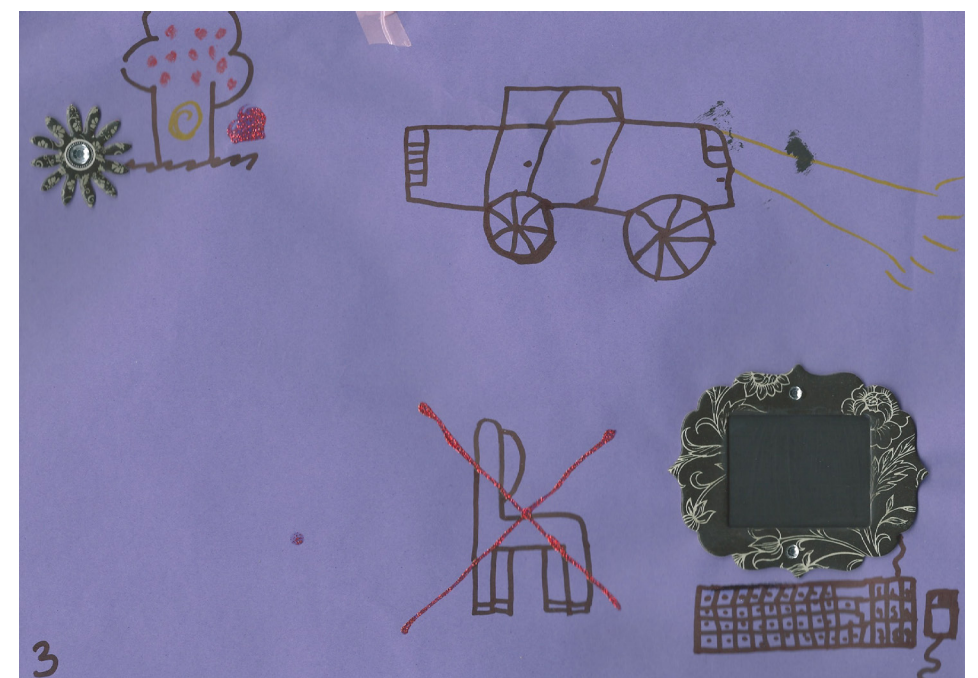
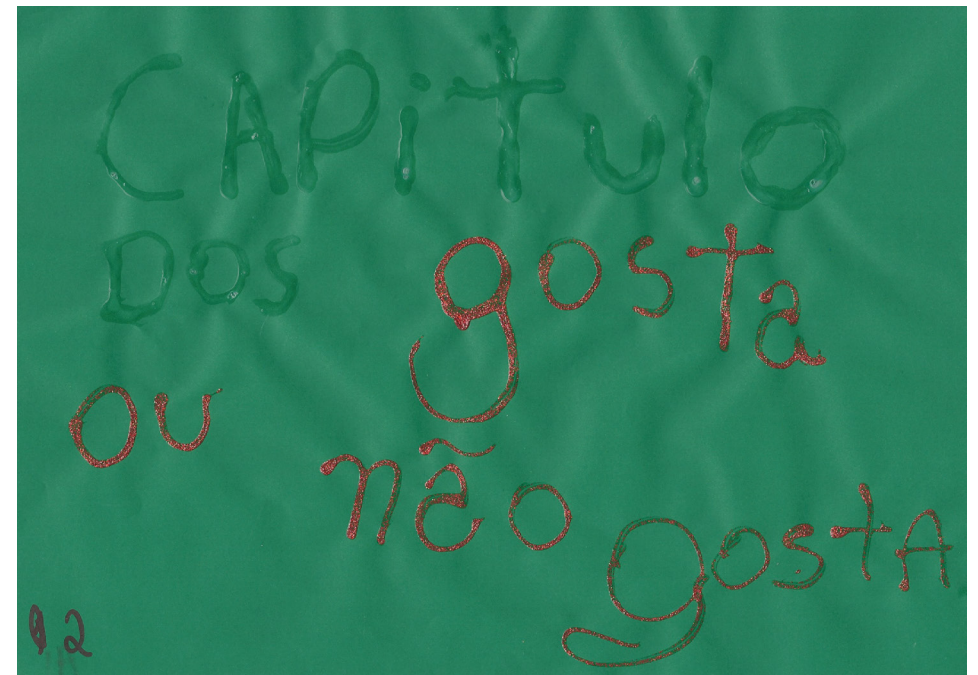


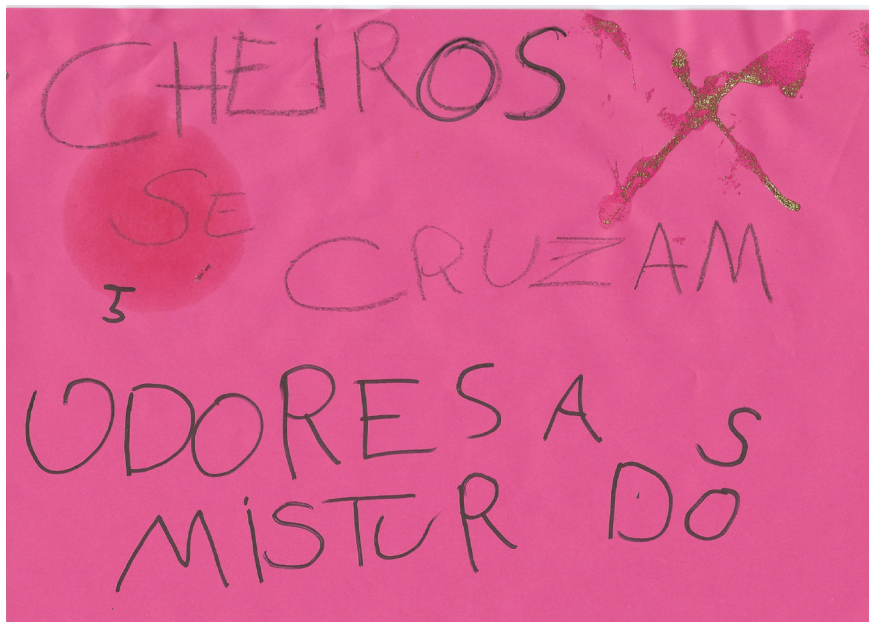
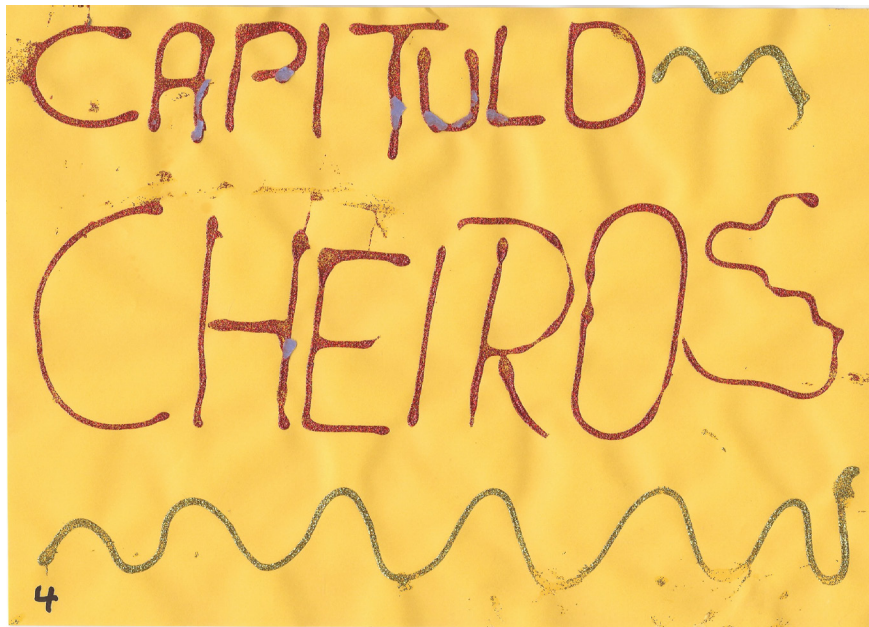
Toda vez que você ouvir uma voz feminina, escreva a palavra/frase que você ouviu de trás para frente



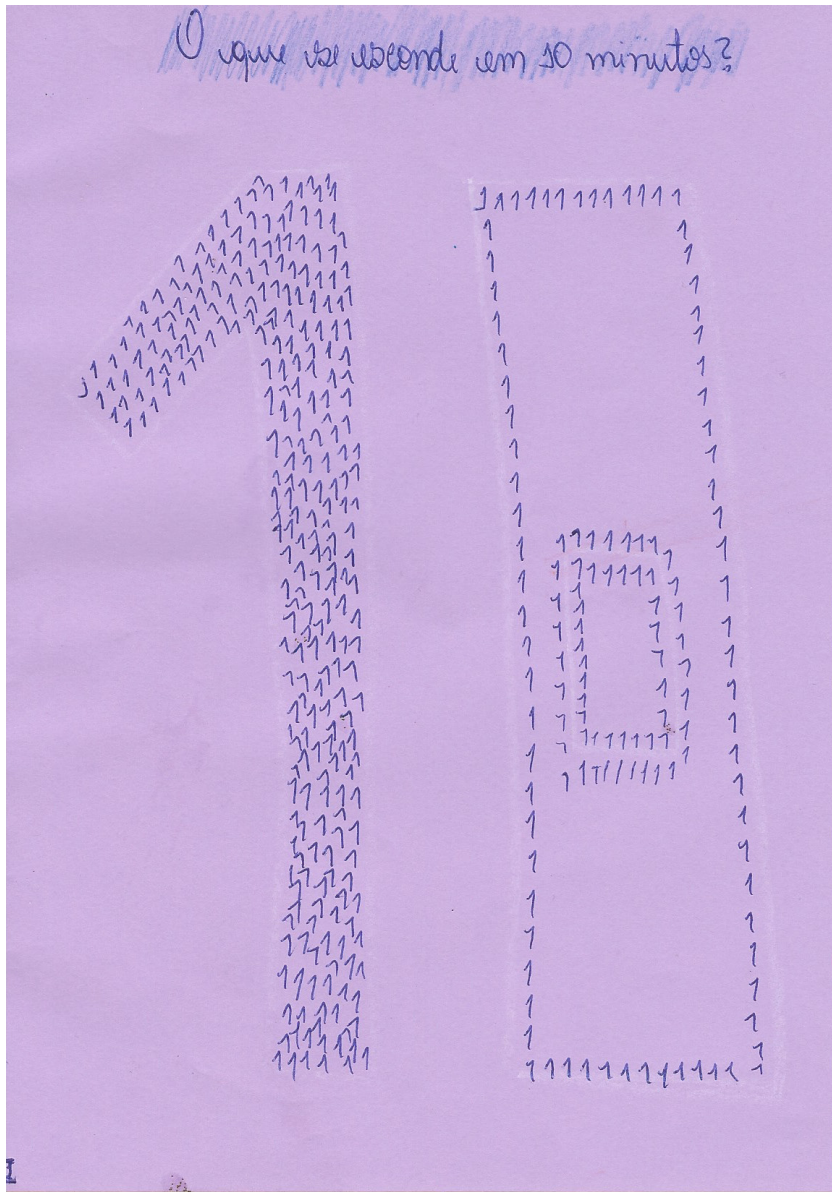


Livro Diverso

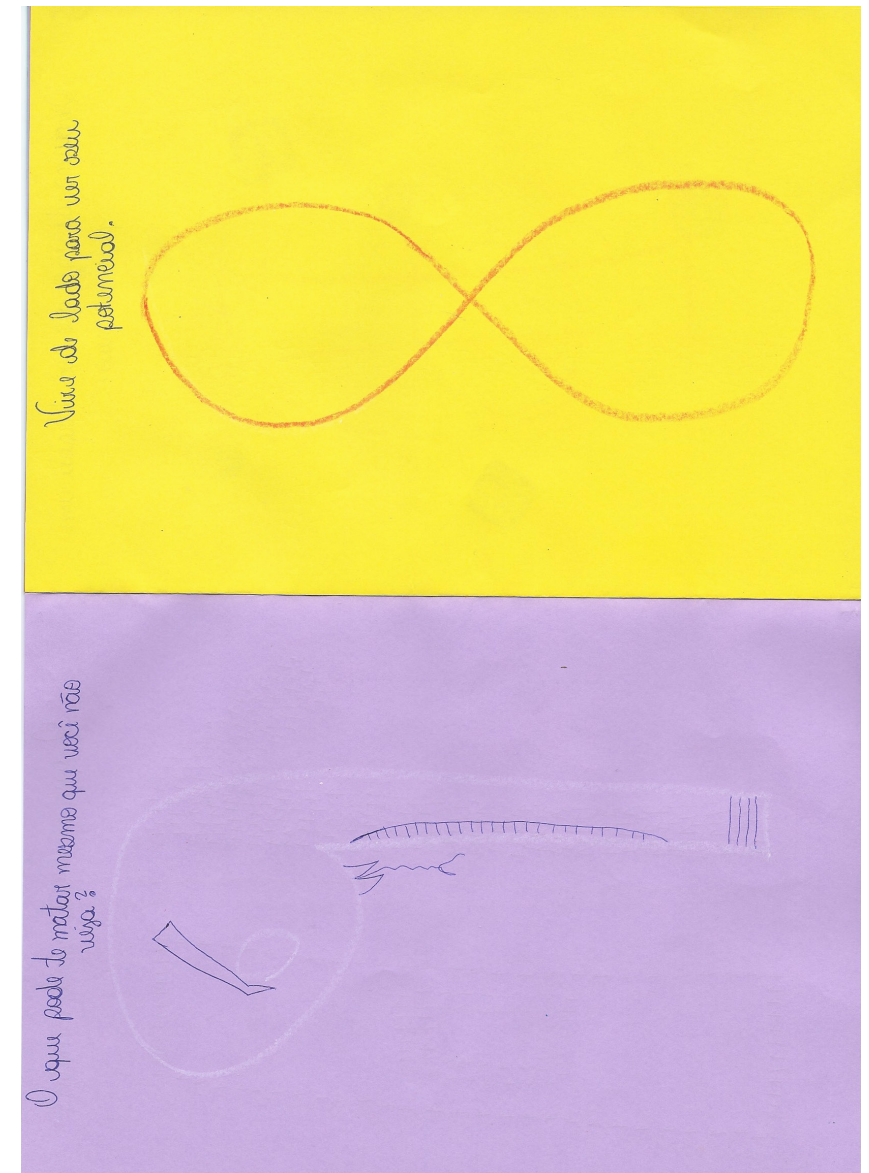


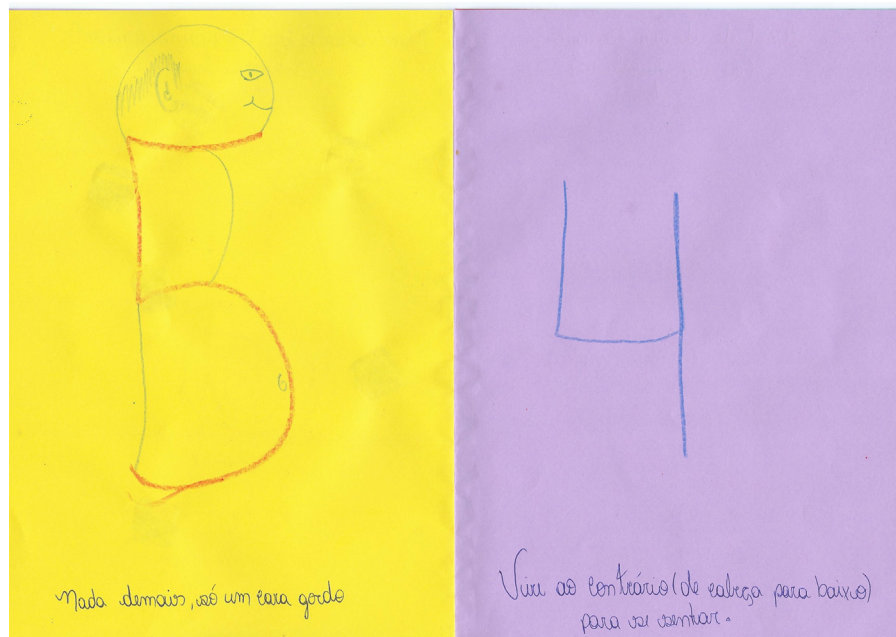
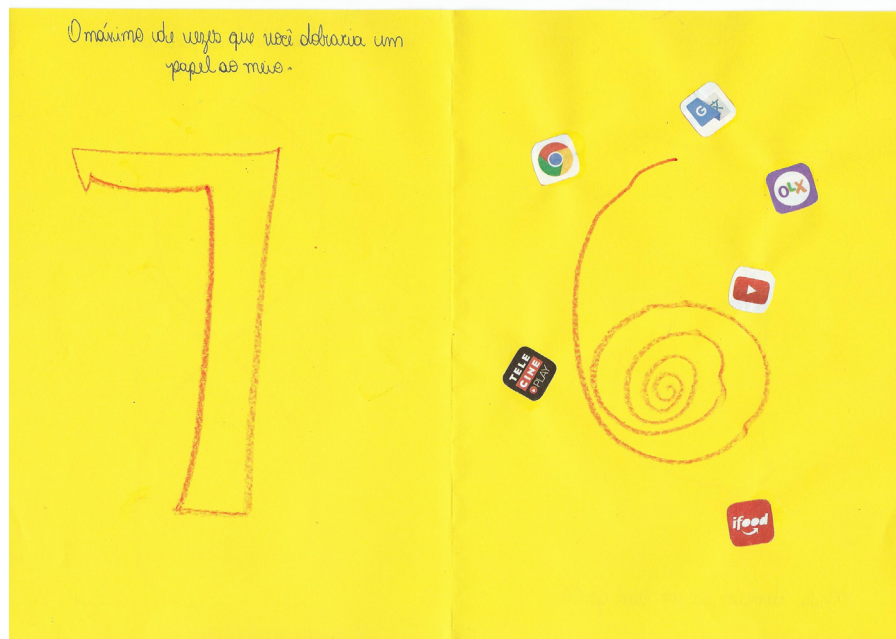




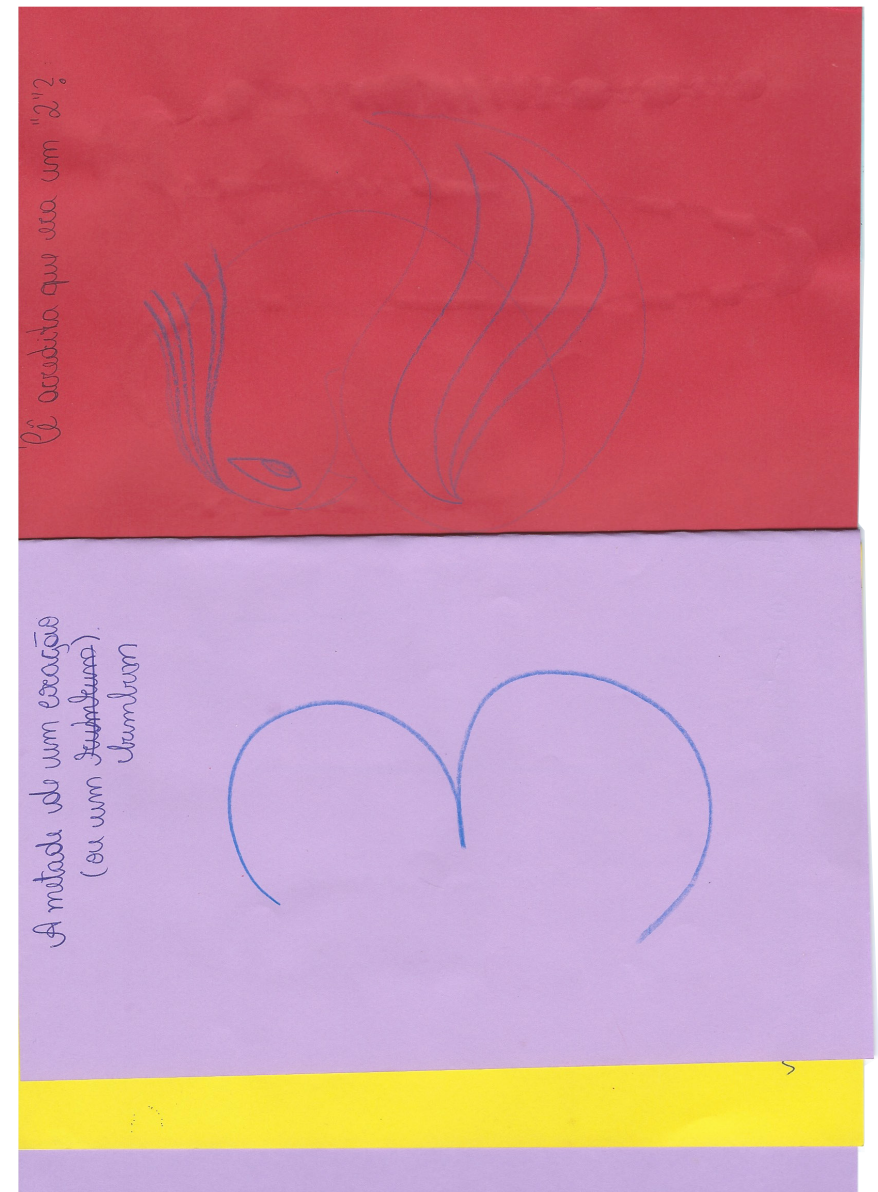


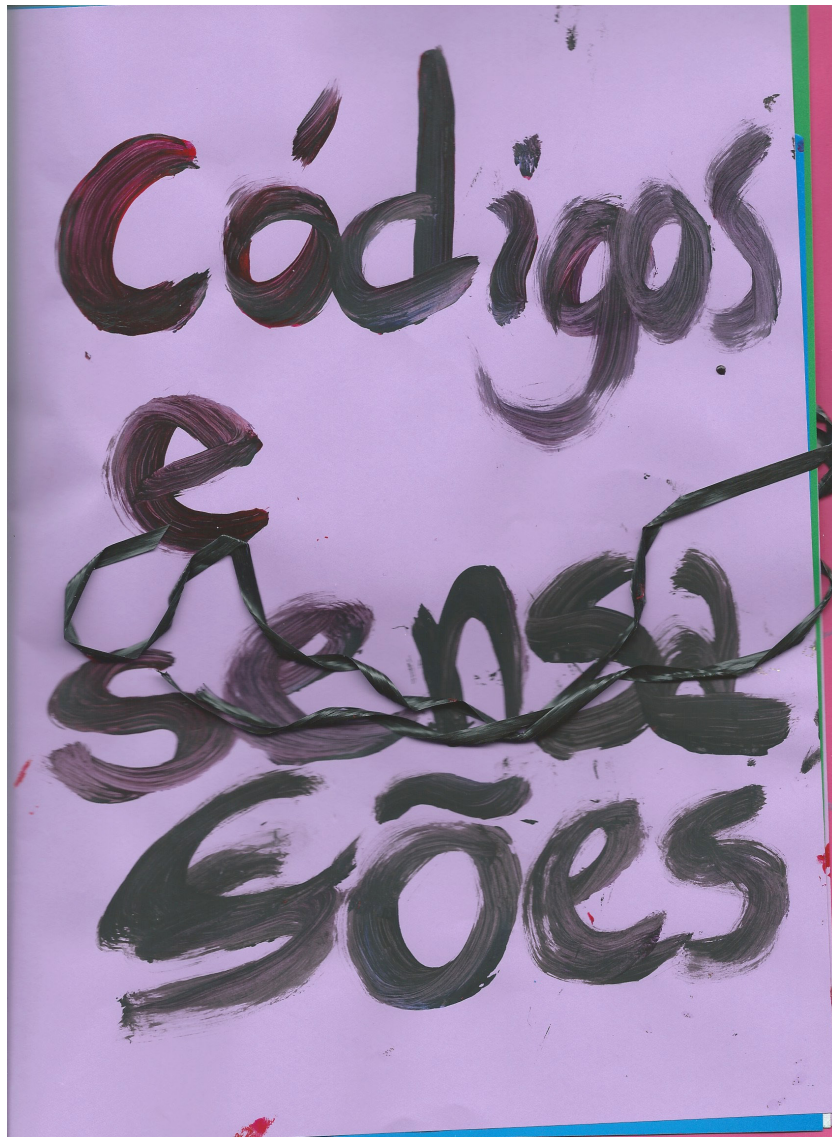
Procurando o "1" & Transformando Números





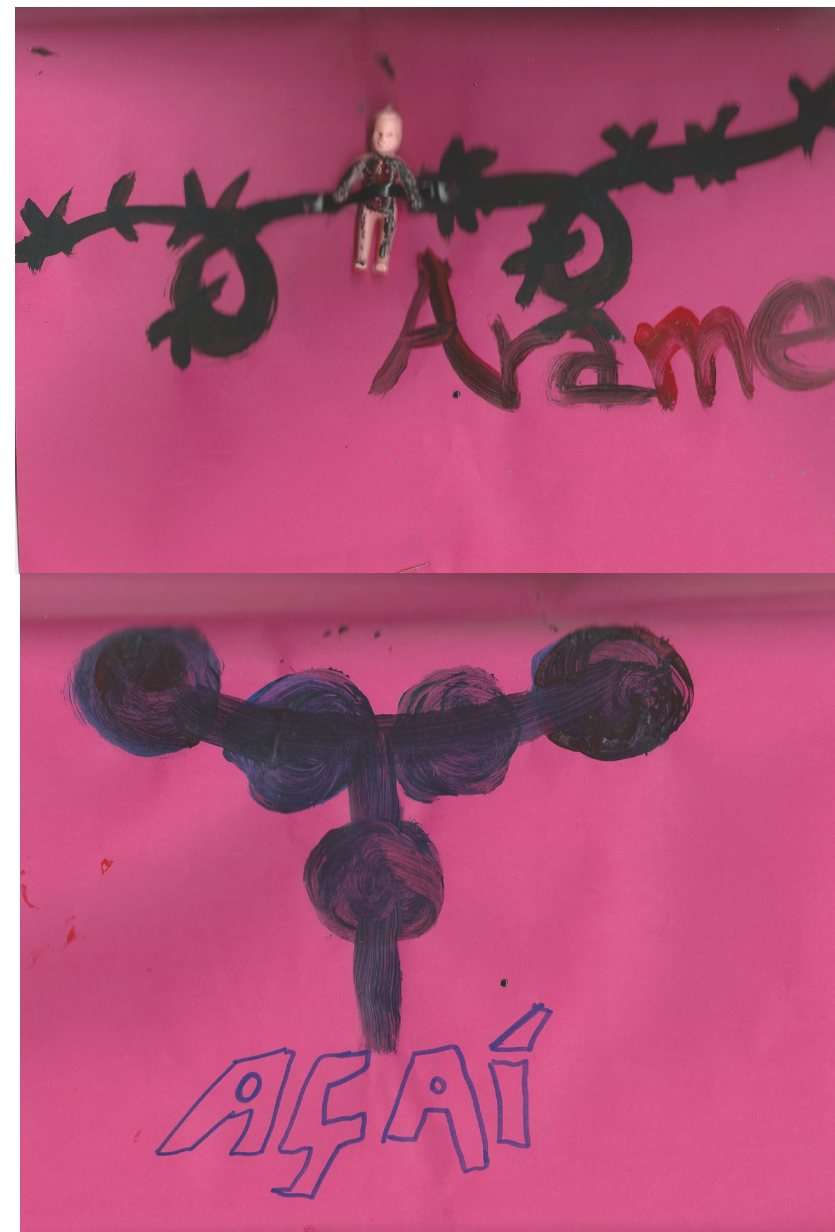
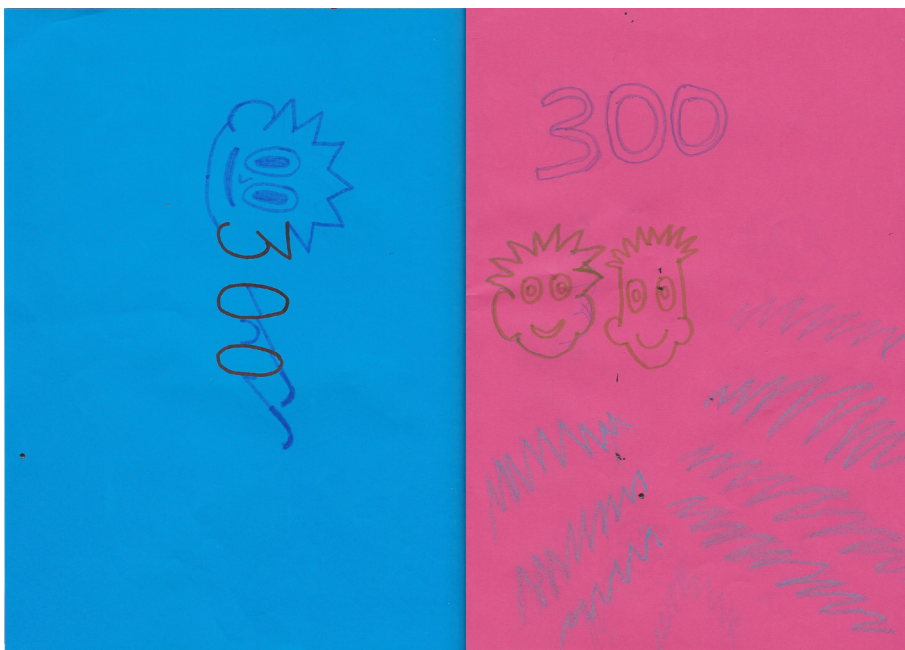
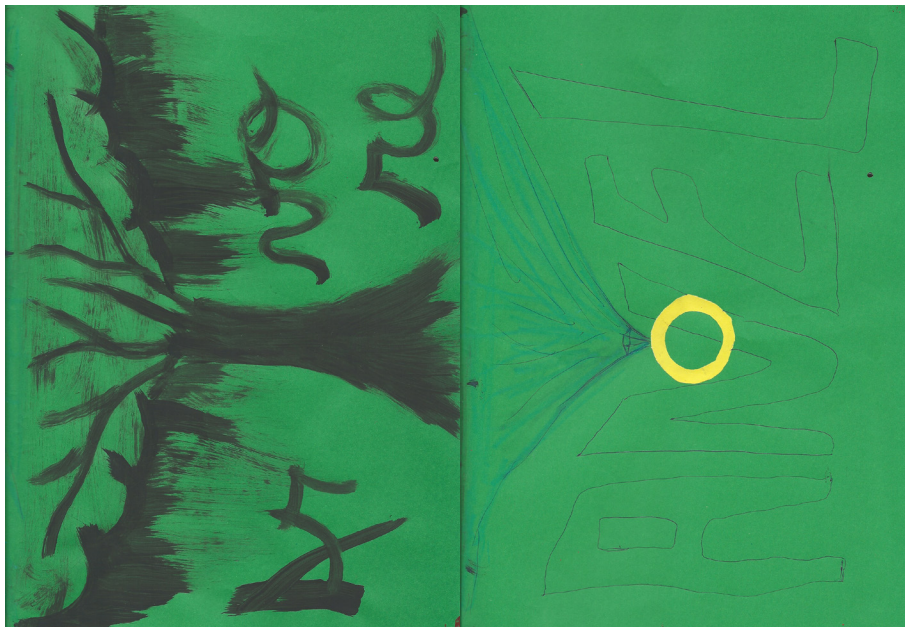
Procurando o "I" & Transformando Números

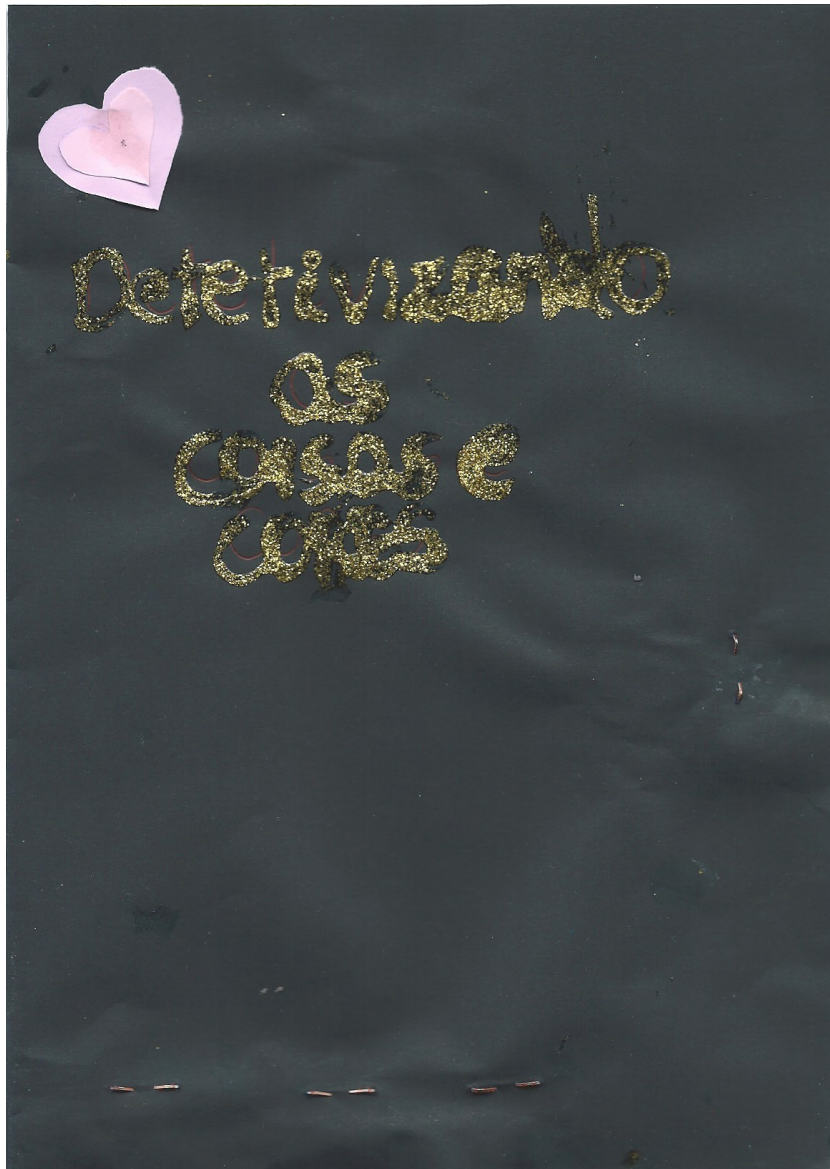




Códigos e Sensações







Detetivando as Coisas e Cores



NOME & IDADE

Thais 14

EXERCÍCIO #3

Utilize os carimbos para fazer as seguintes impressões:

1. Imprima as formas separadas (sem se tocar) em uma página;
2. Imprima as formas embaralhadas uma nas outras;
3. Faça uma estampa imprimindo as formas múltiplas vezes na mesma página;
4. Tente formar a primeira letra do seu nome utilizando as formas;
5. Imprima do jeito que você quiser.

Depois disso, escolha uma de suas impressões. Troque com algum colega. Você terá 20 minutos para fazer o que quiser com ela. A ideia chave é a reinterpretar essa peça e torná-la sua. Vale de tudo: recortar, rasgar, pintar, colar, costurar, etc. Mãos a obra!

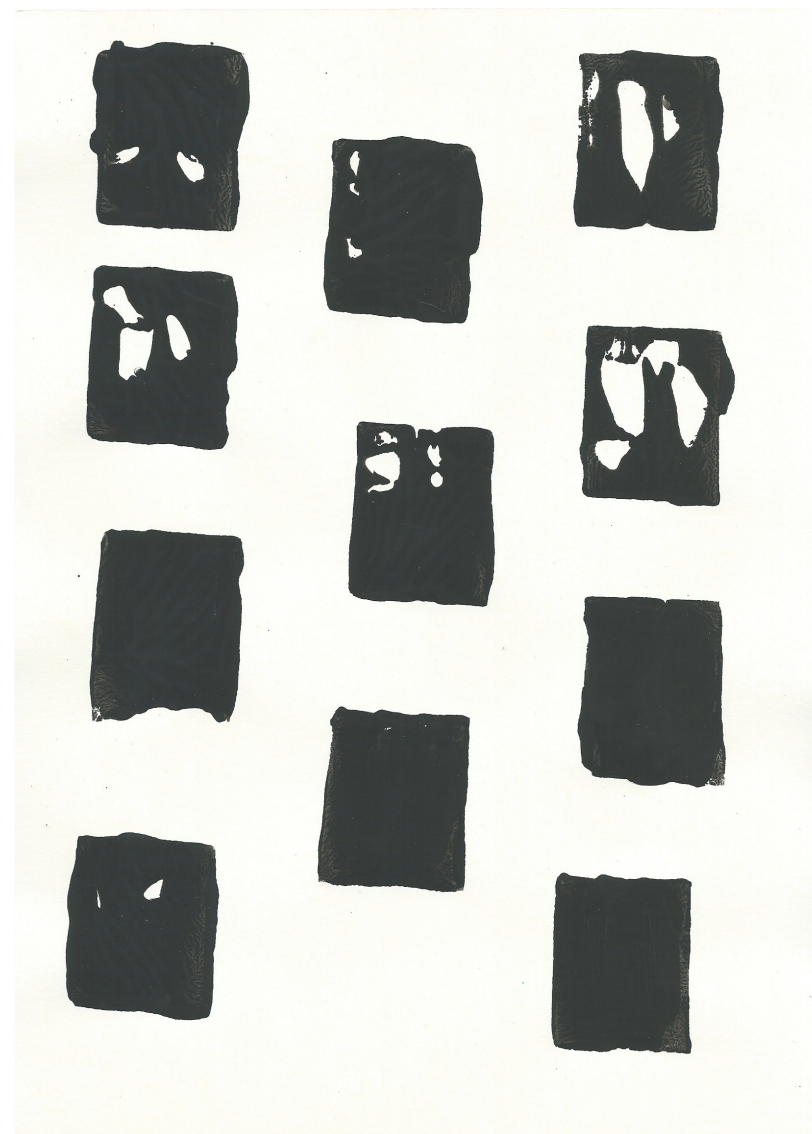


RASCUNHO

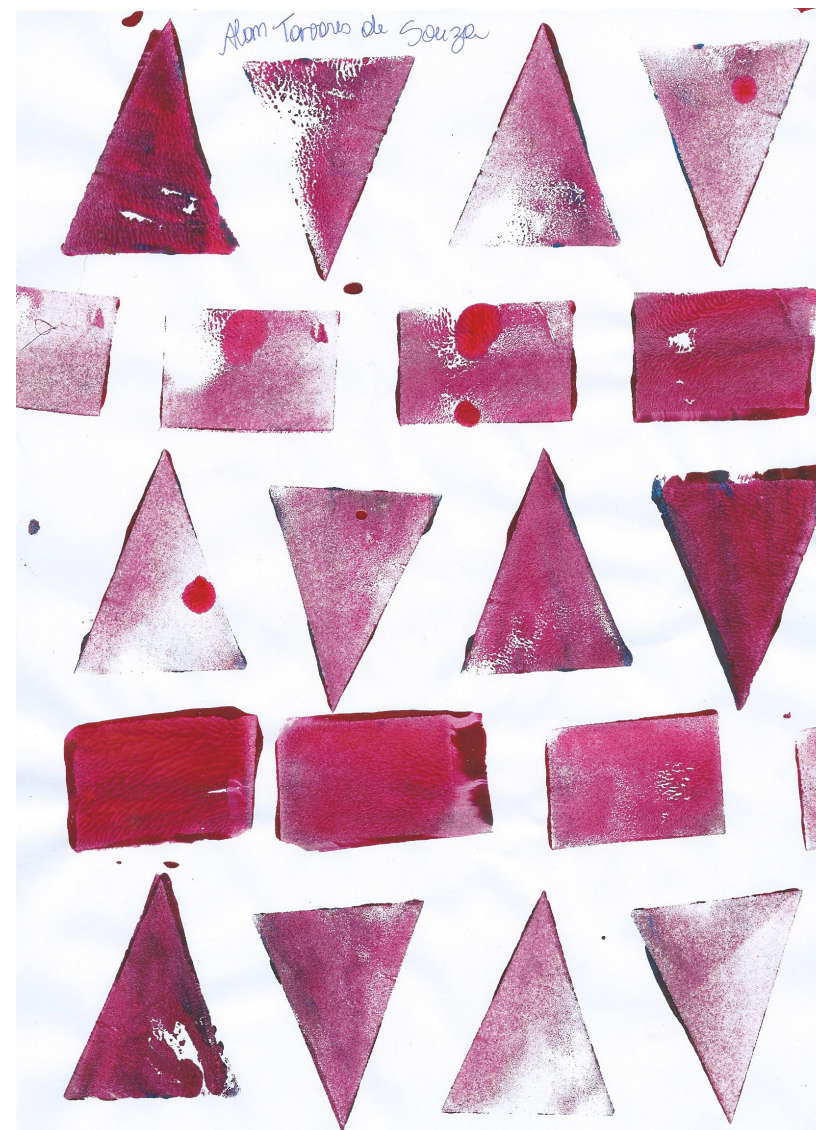
COSAS PROVALEMENTE IMPROVABLES

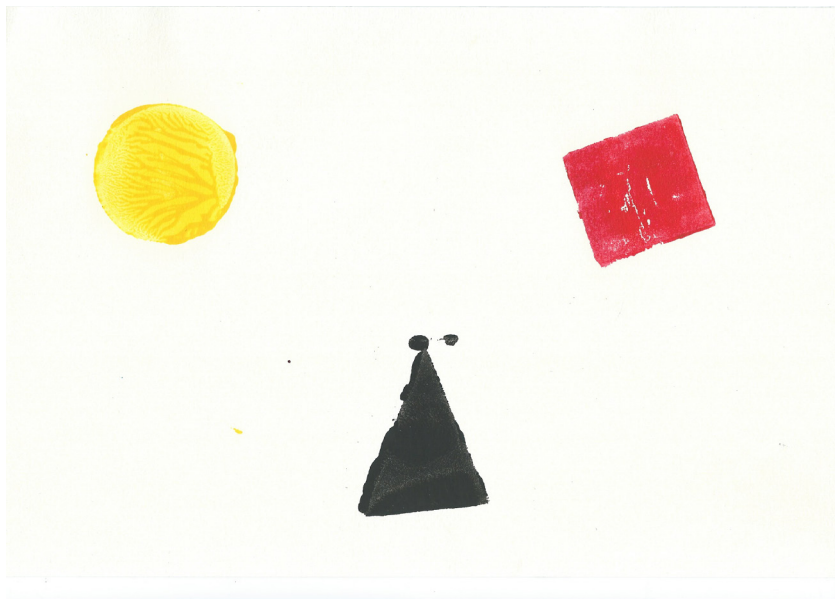
experimentando com
impressão manual

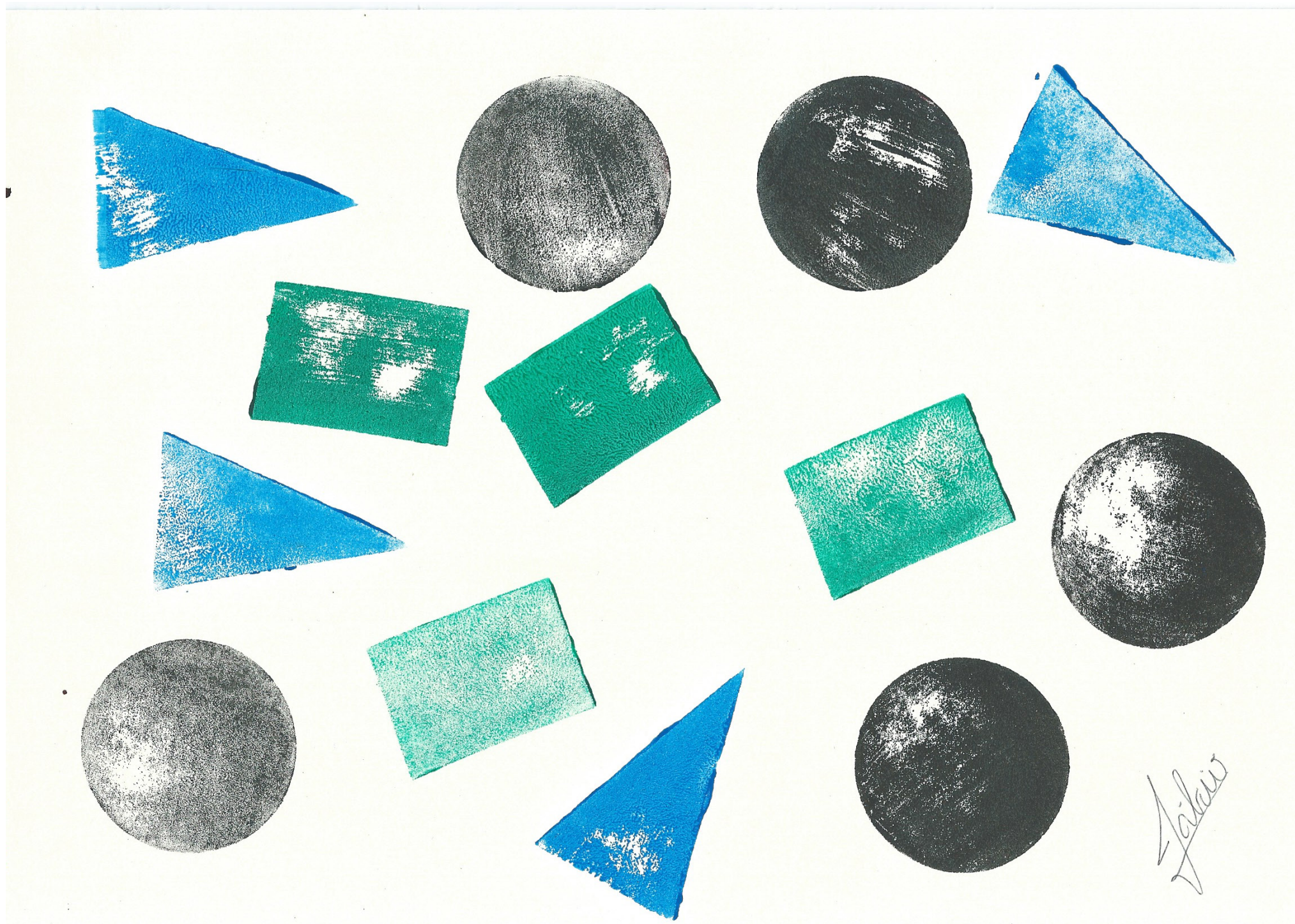




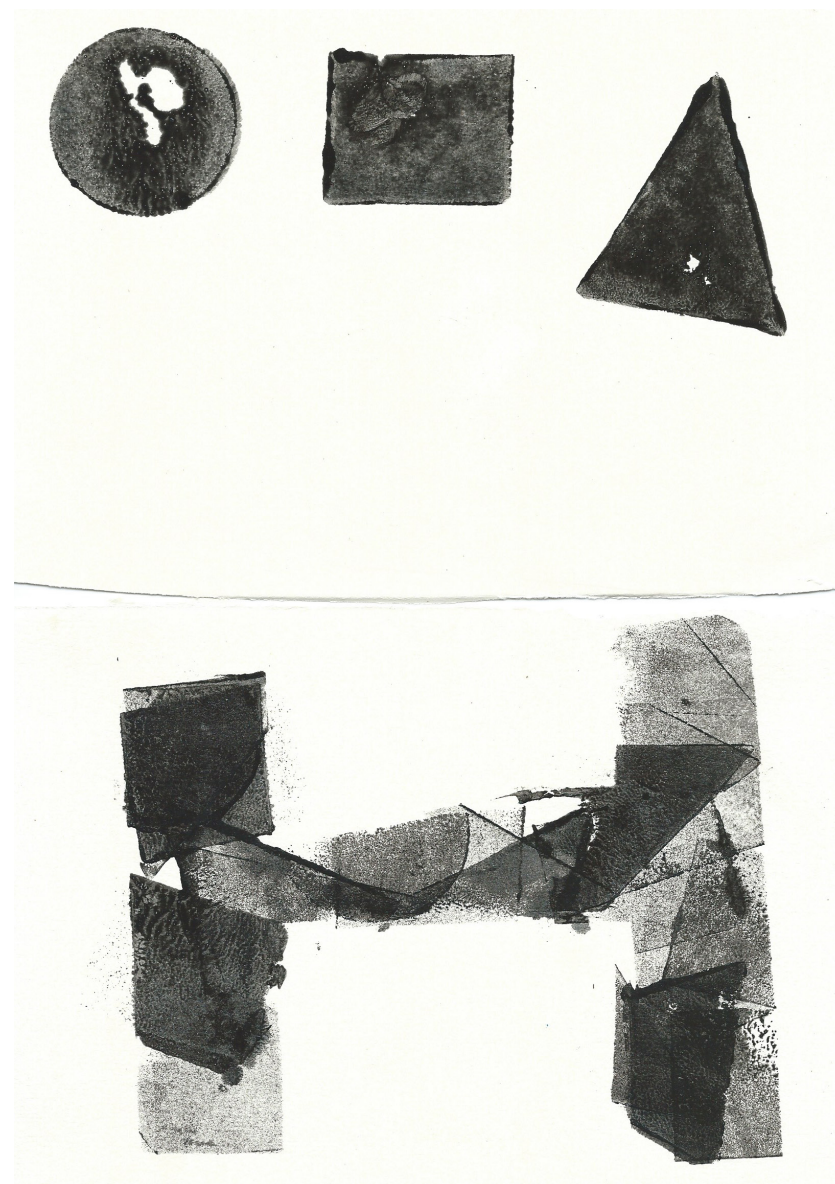
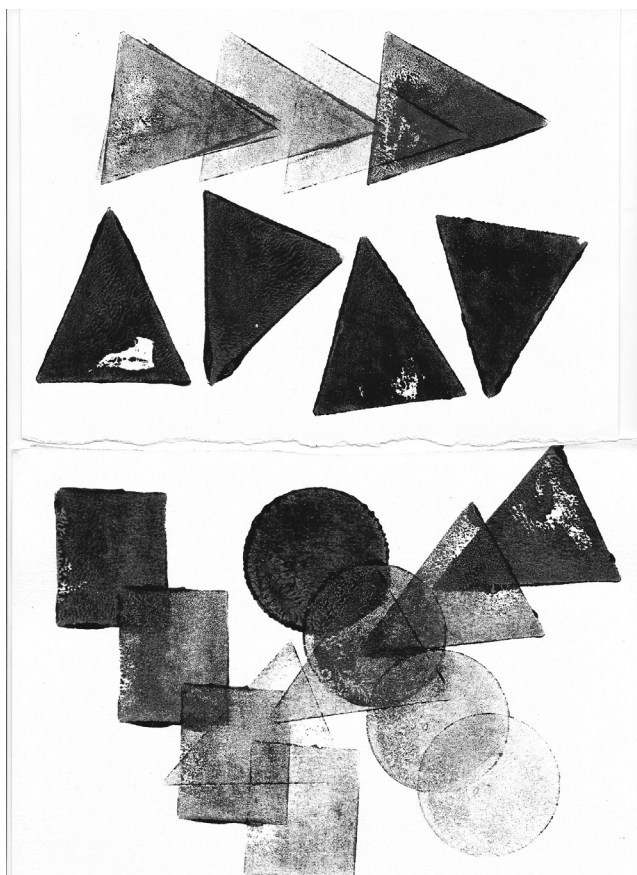


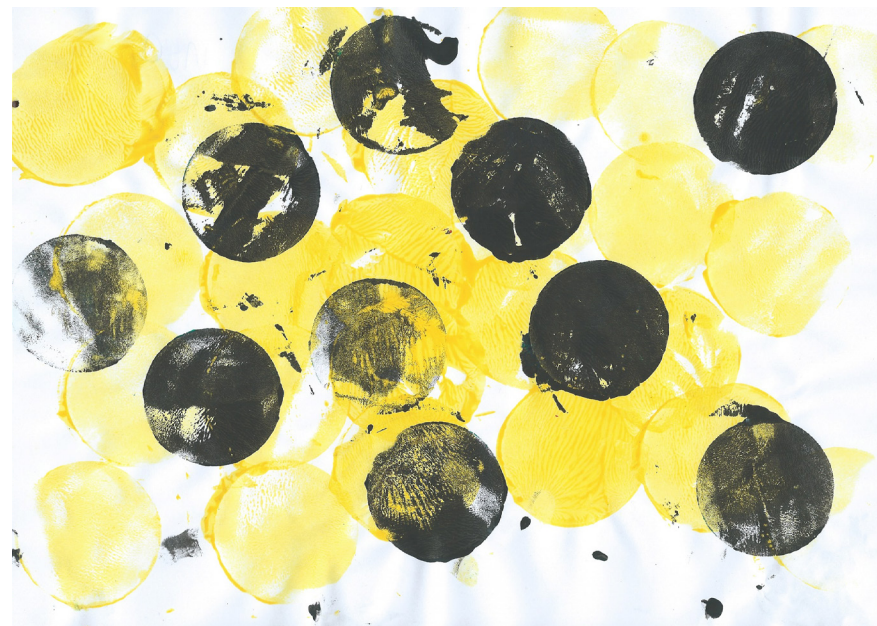
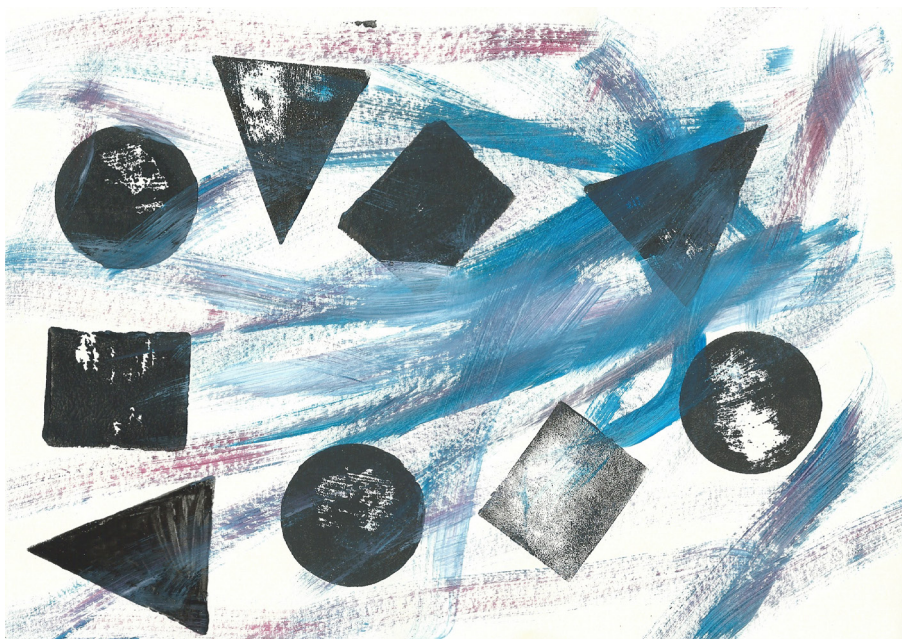




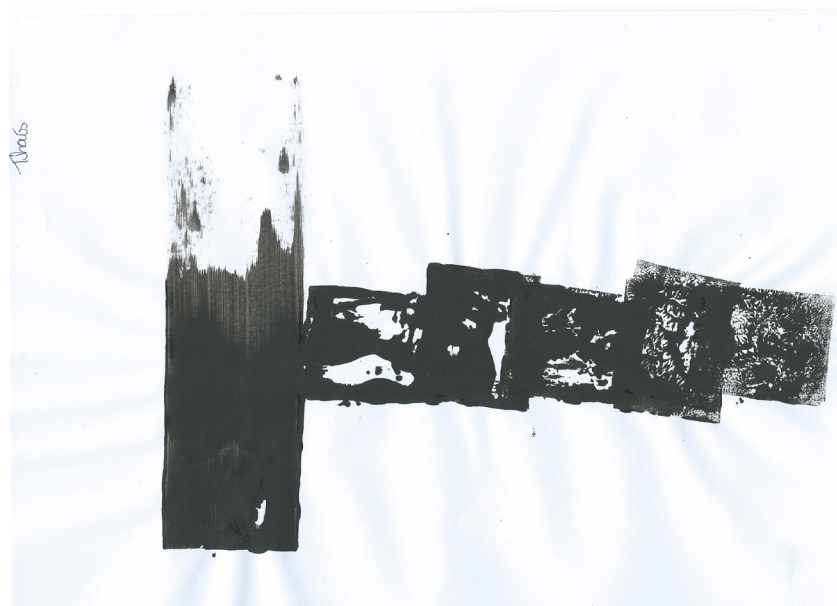
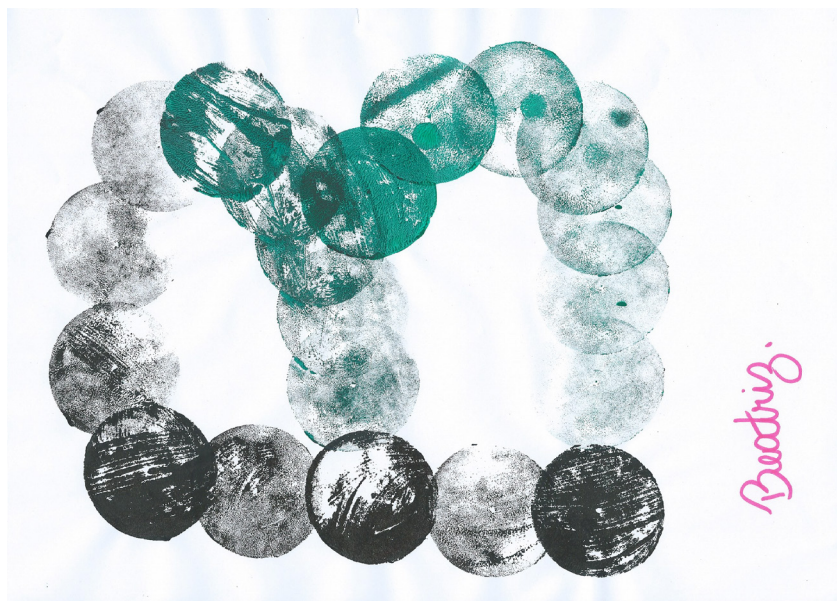


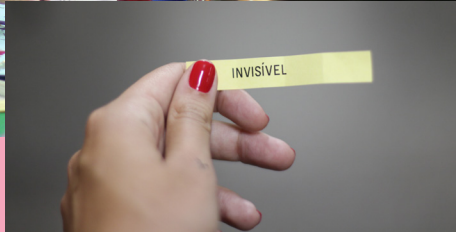














COISAS PROVAVELMENTE IMPROVÁVEIS

Livro apresentado como parte integrante da diplomação em Programação Visual do curso de Desenho Industrial da Universidade de Brasília, orientada pelo professor Rogério Câmara.

--

Maria Eduarda Neves Loes
Junho de 2017

A dor de matar o Design consome o homem. Ele se arrepende, mas não há mais para onde voltar. O Design está morto como um grande ditador divino que exige obediência de seus servos. A única alternativa frente a essa situação é tomarmos as rédeas da situação e fazer desta realidade um novo modo de vida. Apenas o pensamento seletivo do eterno retorno nos absolve da morte do Design. Esse deicídio não significa jogar todos os valores para o alto, ele implica diretamente uma **transvaloração** de todos os valores. É só com a morte de Design e o pensamento do eterno retorno que temos final

mente a chance de criar novos e autênticos valores para nós. Sem ninguém para dizer o que é certo e errado, bem ou mal, temos plena **liberdade** para decidir por nós mesmos, criar novos valores e regras visuais. Adquirimos agora a responsabilidade e a felicidade de sermos autores de nossas próprias criações. Deveríamos nós mesmos nos tornar Designers, para ao menos parecer dignos Dele. Qual foi o grande ato de Design? A **criação**! Somente se nos tornarmos criadores, seremos dignos da morte do Design!

“Como nos

consolar, a nós

assassinos entre

os assassinos?”

perguntamos.

“A grandeza desse ato não é

demandado grande para nós?”

O Design está morto como uma verdade eterna, como um mundo, como um pai bondoso que justifica os acontecimentos, como sentido último da existência. Não sabemos o que fazer, como proceder, não sabemos mais o que é certo e errado sem o Design para nos guiar.

Todo o Design deve morrer

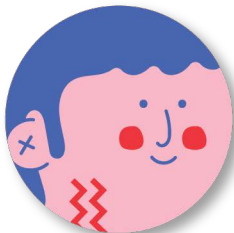
e de suas cinzas deve-se extrair novos valores. Aí está o valor da morte do Design. É importante que nós o matamos, para podermos andar com nossas próprias pernas. E só então ficaremos terrivelmente livres-livres para perder qualquer referência. Livres para fazer uma representação gráfica dos nossos próprios valores e gostos. Combinar nossa própria ética com nossa própria estética.

O Design
Está
Morto

“O Design está morto! O Design permanece morto! E quem o matou fomos nós! Como haveremos de nos consolar, nós os algozes dos algozes? O que o mundo possui, até agora, de mais sagrado e mais poderoso sucumbiu exangue aos golpes das nossas lâminas. Quem nos limpará desse sangue? Qual a água que nos lavará? Que solenidades de desagravo, que jogos sagrados haveremos de inventar? A grandiosidade deste acto não será demandada para nós? Não teremos de nos tornar nós próprios Designers, para parecermos apenas dignos dele? Nunca existiu acto mais grandioso, e, quem quer que nasça depois de nós, passará a fazer parte, mercê deste acto, de uma história superior a toda a história até hoje!”

"O Design está morto! O Design permanece morto! E quem o matou fomos nós! Como há-
veremos de nos consolar, nós os algozes dos algozes? O que o mundo possuiu,
até agora, de mais sagrado e mais poderoso succumbiu exangue aos golpes
das nossas lâminas. Quem nos limpará desse sangue? Qual a água que
nos lavará? Que solenidades de desagravo, que jogos sagrados há-
veremos de inventar? A grandiosidade deste acto não será demasiada
da para nós? Não teremos de nos tornar nós próprios Designers,
para parecermos apenas dignos dele? Não mais grandioso, e, quem quer que nós
nós, passará a fazer parte, mercê de
uma história superior a toda a história
O Design está morto como uma verdade eterna
que controla e conduz o mundo, como um pai pontoso que
acontecimentos, como sentido último da existência. Não
fazer, como proceder, não sabemos mais o que é certo e
Design para nos guiar. "Como nos consolar, a nós assassinos
nos?" perguntamos. "A grandeza desse acto não é demasiado grande para nós?". A dor
de matar o
para onde
que existi-
va frente
ção e fa-
o pensa-
morte d
os valo-
valoração de todos os valores. É só com a
samento do eterno retorno que temos finalmente a
autênticos valores para nós. Sem ninguém para di-
do, bem ou mal, temos plena liberdade para deci-
novos valores e regras visuais. Adquirimos ago-
a felicidade-
veríamos
dignos
se nos
Todo o
valores.
impor-
andar com
caremos
qual a li-
presen-
gostos. Combinar nossa própria ética com nossa própria estética.

Design consome o homem. Ele se arrepende, mas não há mais
voltar. O Design está morto como um grande ditador divino
ge obediência de seus ser-
a esta situação é tomar-
zer desta realidade um
mento seletivo do eter-
Design. Esse decídio
Design para o alto, ele impli-
res para o alto, ele impli-
valores. É só com a
todos os valores. É só com a
retorno que temos finalmente a
nós. Sem ninguém para di-
do, bem ou mal, temos plena liberdade para deci-
novos valores e regras visuais. Adquirimos ago-
de de sermos autores de nos-
sas próprias criações. De-
nós mesmos nos tornar Designers, para ao menos parecer
Dele. Qual foi o grande acto de Design? A criação! Somente
tornarmos criadores, seremos dignos da morte do Design!
Design deve morrer e de suas cinzas deve-se extrair novos
Aí está o valor da morte do Design. É
tante que nós o matamos, para podermos
nossas próprias pernas. E só então fi-
terivelmente livres-livres para perder
quer referência. Livres para fazer uma re-
tação gráfica dos nossos próprios valores e
gostos. Combinar nossa própria ética com nossa própria estética.



Coisas Provavelmente Improváveis apresenta

Neo

A ARTE DA
ANTI-ANTI
RESISTÊNCIA

DESIGN

O DESIGN ESTÁ MORTO



Quinta,
29 de Junho

19h30

Galeria Íoróin
Brasília



Coisas Provavelmente Improváveis



Coisas Provavelmente Improváveis

02



vermelho por um dia

Coisas Provavelmente Improváveis

03



vermelho por um dia

Coisas Provavelmente Improváveis

04



vermelho por um dia

Coisas Provavelmente Improváveis

05



vermelho por um dia

Coisas Provavelmente Improváveis

06



vermelho por um dia



Coisas Provavelmente Improváveis

08



vermelho por um dia

coisas provavelmente improváveis

vermelho por um dia



para

Seven horizontal dashed red lines for writing.



PARA

DATA

29 DE JUNHO DE 2098

CÓDIGO RASTREAMENTO
C16P11I92

DESCRIÇÃO CONTEÚDO CONJUNTO DE OBJETOS REINTERPRETADOS

PESO

0.7KG

DIMENSÃO

32X27X10CM

TAXA DE ENVIO

R\$96 FRETE

R\$12 EMBALAGEM

